掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.186

专题企划

无线技术与掌机应用杂谈

攻略透解

口袋妖怪 黑2·白2 NDS

喧哗番长兄弟 塔京大逃杀 PSP

特快专递

卡片召唤师 3DS

强袭魔女 白银之翼 PSP

混沌时代6 PSP

突击枪手 PSV

《深爱》"那些年，那些事"活动中奖名单公布

赠品



《口袋妖怪 黑2·白2》贴纸

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2012年8月1日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第188辑上公布，敬请关注。

大奖


1名
北通MVP球王2手柄
（无线锂电震动版）


1名
北通2267
震动手柄


1名
北通MVP特洛伊手柄

幸运奖


1名
北通原生铜
MICRO微型数据线


1名
北通中国风
保护胶套


1名
北通中国风
晶透水晶盒


1名
北通原生铜
MINI迷你数据线


1名
北通原生铜
HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

北通 BETOP

PEGA

《掌机王SP》第184辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 3名

手柄



上海市	陈双玥
潮州市	王友润
沈阳市	肇郭亨

幸运奖 5名

北通掌机周边



东莞市	陈铭智
洛阳市	高伟
秦皇岛市	何通
上海市	孙贞卓
太仓市	杨天远

《掌机王SP》第184辑 DVD问答—中奖名单

湛江市	李伟健
广州市	杨洪
杭州市	朱建贤

答案：A

3名
PEGA
精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

P17 欢迎来到零拘束的无线世界

专题企划 **我的无线生活——无线技术与掌机应用杂谈**

试想校对这种小资情调的稿子，突然发现一个错字该多么喜感啊。

P98

新的伊宿大陆冒险，启程！





新系统详解
一周目详尽攻略
通关后要素解析
新伊宿图鉴精灵收服指南
全技能机入手方法

攻略透解 **口袋妖怪 黑2·白2** NDS

来赌这作销量能否到400万？
怎么赌？
能到我赢，不能到你输。
……

标语的关键字“二人”、“喧哗”、“顶点”，怎么这么别扭呢？
满足吧你，人半夏本来写的是“用两个人的拳登上顶点！”

研究中心 PSV **Persona4 黄金版**

P142

知识抢答海量答案放出
Persona特殊合体表
社交度选项指南
隐藏BOSS完全攻略



攻略透解 **喧哗番长兄弟 塔京大逃杀** PSP

合二人之力登上喧哗顶点！



P124

掌机王Sp VOL.186

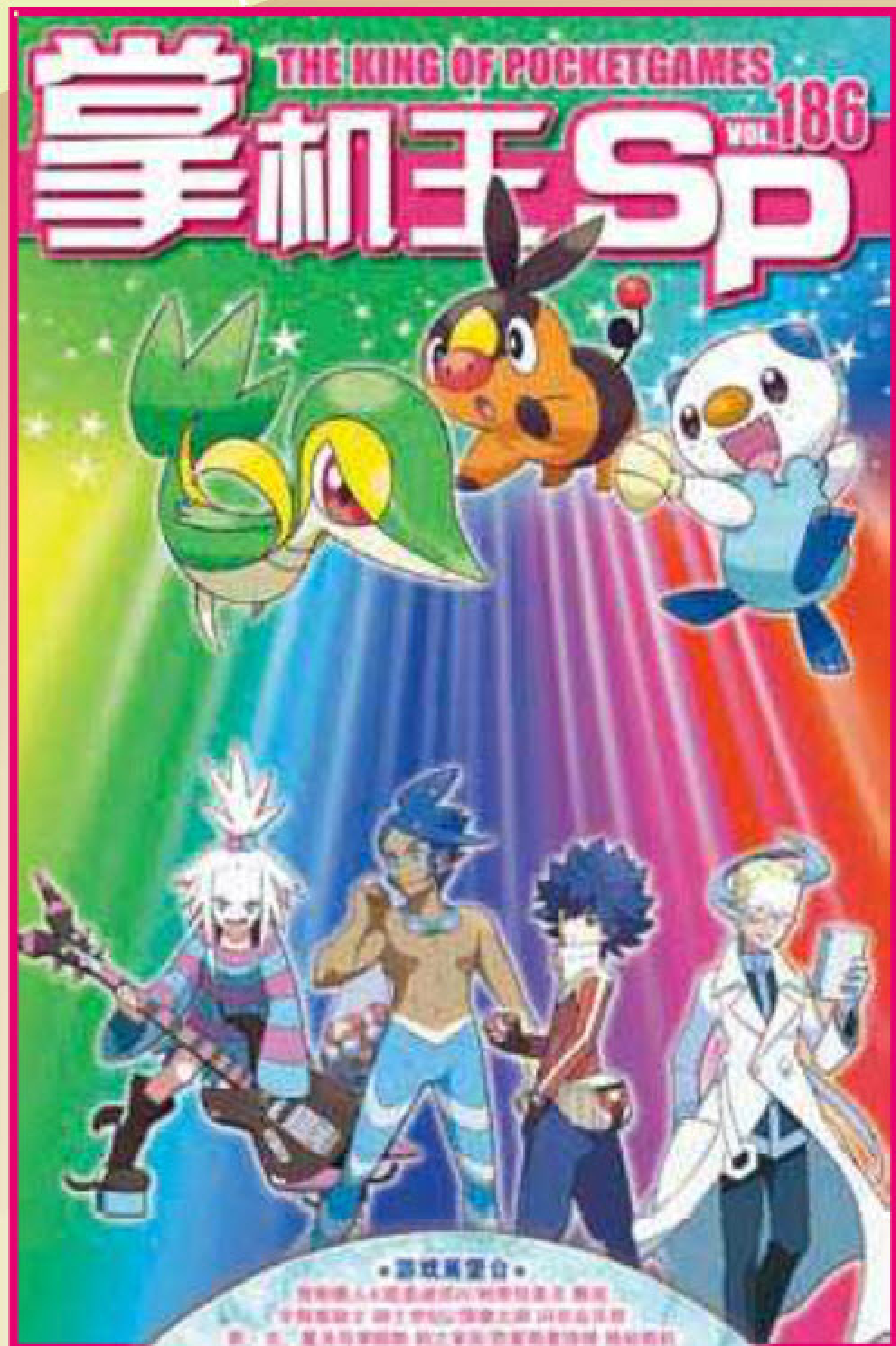
健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

封面用图：口袋妖怪 黑2・白2
封面设计：咕噜

目录





地址：http://www.tudou.com/programs/view/j_xf6HuidcE/
密码：kdgh0186

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏
AVG	文字冒险游戏
A・AVG	动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视角射击游戏
FTG	格斗游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智游戏
RAC	竞速游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演游戏
SPG	体育游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏
TPS	第三人称视角射击游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT 2012上半年日本游戏市场统计数据出炉，总规模同比微增

6月29日，日本EnterBrain发布了2012上半年（统计区间为2011年12月26日～2012年6月24日）日本国内家用游戏市场的相关统计数据。由于今年上半年《口袋妖怪 黑2·白2》、《海贼无双》等热门大作在日本发售，因此上半年日本家用游戏市场硬件和软件的累计市场规模达到了1934亿日元，为去年同期的100.7%，尽管同比仅微增了7%，但这已经是日本国内家用游戏市场规模两年来终于又一次在同期实现增长。虽然游戏大作的发售让软硬件的总体市场规模同比有所增长，但是由于PSV硬件销售不如人意，以及PSP、Wii市场开始萎缩，因此单从硬件市场的规模来看的话同比有所下降。

上半年市场规模比较	
2011上半年	2012上半年
硬件：798.1亿日元	硬件：707.3亿万日元（为去年同期的88.6%）
软件：1121.7亿日元	软件：1226.7亿日元（为去年同期的109.4%）
软硬件累计：1919.7亿日元	软硬件累计：1934亿日元（为去年同期的100.7%）





由于3DS硬件降价以及在软件阵容方面的发力，今年上半年日本硬件销量冠军当仁不让地被3DS夺走，其销量甚至超过了其他所有硬件销量的总和，而PSP则由于渐渐退出历史舞台，硬件销量不及去年同期的一半。家用机方面，PS3继续保持领先位置，销量相比去年同期有所提升，更是超出老对手Wii40多万台，优势非常明显。上半年软件销量冠军被《口袋妖怪 黑2·白2》轻易夺得，尽管由于统计区间的关系，游戏销量仅统计了首周，但其销量已经超出第二名《海贼无双》一倍。排名第三到第五位的均为3DS游戏，其中有两款均为去年年底发售的长卖大作。

2012上半年日本硬件销量（累计销量统计期间为发售日至2012年6月24日）		
名称	上半年销量	累计销量
3DS	221万9548台	635万5287台
PS3	69万5465台	811万2613台
PSP（*1）	50万333台	1873万7441台
PSV	35万3657台	75万6451台
Wii	26万5578台	1243万3321台
Xbox 360	3万3809台	155万4547台
NDS（*2）	2万239台	3285万5741台

*1：数据为PSP和PSP go的累计值

*2：数据为NDS、NDSL、NDSi以及NDSi LL的累计值

2012上半年日本软件销量TOP 5（累计销量统计期间为发售日至2012年6月24日）						
排名	机种	游戏名	厂商	发售日	上半年销量	累计销量
第1位	NDS	口袋妖怪 黑2·白2	Pokemon	2012年6月23日	161万8621套	161万8621套
第2位	PS3	海贼无双	NBGI	2012年3月1日	80万6578套	80万6578套
第3位	3DS	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D	Square Enix	2012年5月31日	74万3967套	74万3967套
第4位	3DS	马里奥赛车7	Nintendo	2011年12月1日	66万5573套	174万7964套
第5位	3DS	怪物猎人3 G	Capcom	2011年12月10日	66万5394套	147万4716套

硬件 HARDWARE 任天堂公布港台版3DS/3DS LL，多款大作将发售繁体中文版



7月5日，任天堂香港子公司任天堂（香港）有限公司，以及任天堂台湾子公司任天堂溥天股份有限公司发表申明，宣布将于今年9月28日发售任天堂裸眼3D掌上游戏设备3DS、以及前不久刚刚公布的、上屏尺寸是原来1.9倍的3DS LL港台版行货。根据申明显示，此次的港台版3DS/3DS LL主机并非单纯引进，而将针对主机界面、游戏等进行全面中文化，官方称之为“繁体中文版”。从官方新闻稿来看，3DS主机中内置的3DS照相馆、飞行大脸兵射击（颜シューティング）、AR游戏组合等均进行了中文化，而玩家们所熟悉的“邂逅通信”、“无意识通信”在港台版行货3DS/3DS LL主机中也有了正式的繁体中文名字——瞬间交错通讯、悄悄通讯。

此次港台版3DS主机发售时，将会推出晴空蓝（Cerulean blue）和珠光桃红（Shimmer pink）这两款全新颜色的主机，这也是港台地区领先于其他国家和地区进行全球首发。从硬件同捆物品的配置上来看，3DS和日版保持一致，而3DS LL的包装中则并不会像日版那样取消随机附赠电源，显得更为体贴和划算。

在玩家们所关心的软件方面，《超级马里奥3D大陆》（超级玛利欧3D乐园）、《马里奥赛车7》（玛利欧赛车7）、《塞尔达传说 时之笛 3D》（萨尔达传说 时之笛3D）、《任天狗+猫》（任天狗狗+猫猫）、以及《生化危机 启示录》（BIOHAZARD REVELATIONS）等来自第一方和第三方的畅销大作均确定将会推出繁体中文版（括号中的为港台繁体中文版的官方译名），相信对于玩家来说这是一项非常具有号召力且充满诚意的举措。

三大硬件厂商中的索尼和微软早已在港台地区展开繁体中文版行货软硬件业务多年，并取得了相当不错的成绩，而索尼前不久更是在台湾成立中文化游戏中心，进一步巩固第一方和第三方优质游戏的中文化业务。此次繁体中文版3DS/3DS LL、以及大量繁体中文版3DS优质大作的推出，表明此前一直对港台本地化业务持不痛不痒态度的任天堂，终于开始重视港台乃至亚洲地区的大量中文化玩家。而随着此次繁体中文版3DS/3DS LL的高调发布，索尼多年来苦心经营的一片净土将很有可能受到前所未有的强势入侵者的挑战，而从玩家角度来说，两大硬件厂商在中文化游戏市场的良性竞争，势必会为他们带去更多高品质的游戏和服务。

6月26日 日本CESA表示，截止到目前为止今年东京游戏展的出展小商铺数已经达到了1592间，已大幅超越去年的1260间。此外，目前预计将会参加本届东京游戏展的171家厂商中，有68家来自海外，已经超过了去年最终的63家。本届TGS的入场券将于7月11日上午10点开始发售。去年起举办的亚洲游戏商务峰会今年仍将召开，玩家们喜闻乐见的Cosplay活动、会场物品售卖区等也将如期而至。此外，今年仍将延续去年的节电措施，会场中的总电力使用量相比2010年将会削减25%。

6月27日 Square Enix宣布3DS原创RPG大作《勇气原点 飞翔妖精》（ブレイブリーデフォルト）的发售日期与售价。游戏将于今年10月11日发售，售价6090日元。在发售普通版的同时，SE也将在其官方购物网站e-Store独家发售游戏的限定版，该限定版中除了包含游戏卡带一张之外，还包括初回限定版的游戏OST、以吉田明彦为首的多位画师倾力制作的豪华画集、游戏主题3DS保护壳、以及B2尺寸的特大AR海报一张，售价为12800日元。本作由《光之四战士》的开发团队制作，剧本则邀请5pb.的林直孝（代表作《斯坦因之门》）执笔。

事件 EVENT

SCE收购云技术公司Gaikai，扩大网络服务业务



SCE（索尼电脑娱乐）于7月2日发表申明，宣布收购云游戏服务技术开发、提供公司Gaikai，通过这项收购，SCE将启动云服务，进一步扩大其网络服务业务。据悉，SCE为此次收购支付了约3亿8000万美元，相关手续将在8月底前全部完成。

Gaikai于2008年成立于美国加利福尼亚州，一直致力于开发和提供云游戏技术，目前员工85人。所谓云游戏，即通过接入网络在服务器端进行运行的一种游戏方式。在收购Gaikai之后，SCE将会活用Gaikai的高技术力，以及其拥有的可向全球数十个国家的各合作伙伴提供服务的数据中心，展开云服务。

针对此次收购，SCE社长兼集团CEO安德鲁・豪斯表示，SCE将会融合一直以来在PS业务上获得的丰富经验，以及Gaikai的技术和人才，为用户提供压倒性的云娱乐体验。玩家不受时间和地点的限制，只需在通过流媒体接入网络的终端上，即可享受休闲娱乐内容，以及高品质、高感染力的游戏，SCE将为全球用户提供最高水平的云服务，敬请期待。

而Gaikai的CEO戴维・派瑞也表示：“SCE成功构筑了Play Station这一了不起的品牌，获得了全球用户的绝大支持。我们认为，迅速开展SCE所向往的交互式云服务并为SCE扩大业务版图作出贡献，为受证人提供蕴含全新可能性的提案，以及以更便捷的方式为全球用户提供惊人的新型娱乐体验，是一件无比光荣的事情。”

6月29日 NBGI宣布3DS全明星梦幻S・RPG大作《跨界计划》的发售日期与售价。游戏将于今年10月11日发售，价格为6280日元。游戏的首批出货版本将采用特别包装，并附带两大豪华特典。特典之一是游戏中各登场原作的介绍和资料设定集小册子，48页全彩印刷；其二则是游戏的OST，其中收录了包括各登场作品经典乐曲以及其他原创乐曲在内的多首BGM。《跨界计划》可以看作是之前《Namco×Capcom》的精神续作，来自Capcom、NBGI、SEGA这三家著名游戏公司知名作品中的人气角色将在游戏中联袂演出。



7月2日 Gungho Online Entertainment宣布，旗下PSV独占游戏《仙境传说 奥德赛》自发售以来，卡带版和下载版的累计销量已经突破了10万套。为了纪念这个不错的成绩，公司决定从即日起举行名为“感谢！如果有10万日元你会怎么花？”的感谢活动，玩家只要关注游戏的官方Twitter账号，并以“十万日元怎么花”为话题发表相关意见便可参加这项活动，如果玩家发表的花钱方法够有趣够有创意，就有可能被厂商选中，从而获得10万日元（约合人民币8000元）的现金奖励。中奖名额只有一名。



软件 SOFTWARE

《怪物猎人4》震撼公布，明年春季发售



在6月30日和7月1日举办的Capcom新作体验会“Capcom Summer Jam”上，Capcom展示了备受关注的超大作《怪物猎人4》的最新影像，并且公布了游戏将于2013年春季发售的震撼消息，游戏的首波详细情报也在同时释出。

据悉，本作的开发在大约两年前就已经开始进行了，开发规模是系列之最。作为“《MH》系列”的最新正统续作，游戏中将加入大量新鲜要素。首先是地形高低差概念的引入，而当怪物处于斜坡或不同高低差地形时，其动作也会发生变化，而玩家的进攻策略也将引伸出在高位时利用跳跃攻击敌人、或利用低位来躲过危机。“冒险”是本作的关键词，为此厂商也将会在单人游戏部分投入相当大的精力。为了使单机部分能够让玩家们更加投入、感受更棒的故事性，本作的NPC数量将会是系列之最。而随着流程的推进，玩家能够访问的村庄也将不仅仅局限于最初的巴鲁巴列（バルバレ）村，而是可以前往其他村庄，感受到剧情的推进带来的改变，而其他一些村庄都会有只有在该村庄才能完成的事情。游戏中自然也会有新怪物登场，目前首波公布的新怪物为牙兽种的“奇猿狐”。在村庄中，集结着旅行商团，这些旅行商团的店铺甚至可以变形，实现不同的目的。此外，游戏还有大量的新要素没有公布，相信随着发售日的逐渐临近，厂商会陆续公开。

《怪物猎人4》由辻本良三担任总监制，藤冈要担任导演。游戏支持1~4人联机作战，不过仅支持本地联机，不支持联网作战。关于游戏的详细情报，请关注下辑《掌机王SP》。

7月3日 SCE开始提供面向PS3、PSV的定额制音乐供应服务“Music Unlimited”。玩家需要支付1480日元（约合人民币120元）的费用来享受为期30天的该项服务，通过该服务，玩家可以通过PSV、PS3，甚至采用Android系统的Walkman和智能手机，来无限制地欣赏超过1000万首的版权音乐。PSV和PS3用户可在游戏时播放这些音乐（需支持该功能的游戏），而PSV用户也可以离线（需事先缓冲）欣赏音乐。目前已有包括EMI、索尼音乐娱乐、环球音乐、华纳等全球知名唱片公司，以及大量独立唱片公司为该服务提供版权音乐。



7月6日 人气AVG作品《Fate/stay night》将于今年11月29日移植PSV平台。游戏最早于2004年发售PC版，引起巨大轰动之后开始向更为广阔的ACG界进军，从而形成了目前广为人知的“《Fate》系列”，因此本作可以说是《Fate》的原点之作。游戏删除了当时PC版的18禁要素，以《Fate/stay night 新星》之名于2007年移植PS2平台，同样大获好评，而PSV版的本作则是移植自PS2版。PSV版售价6300日元。购买本作的玩家将可以获得《跳出来！问题花札道中记EX2》（暂名）的花札游戏作为特典，这也是PS2版限定版中附赠的PSP版花札游戏的续作。



——从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

逐鹿中原

今年的E3展令人失望，德国的科隆游戏展因微软和任天堂的缺席而奄奄一息，反而是向来看人肉不看游戏的ChinaJoy来势汹汹。索尼携PSV高调参展，任天堂的行货3DS呼之欲出……围绕着ChinaJoy这个时点，觊觎中华大地的业界巨头们都开始亢奋起来。“中国概念”已经普遍而深入地渗透着世界各行各业，一直将国外豪强们拘于千里之外的中国游戏业目前也在酝酿着一场群雄逐鹿的好戏。全球的传统游戏市场都在萎缩，唯有中国还有一片几乎从未被正经开发过的处女地，如何能不令人垂涎三尺?

中国的游戏市场规模逼近500亿人民币，而去年日本游戏市场规模换算成人民币仅370多亿，论市场规模，中国已超越日本，跻身世界前三，预计不出三年将成为仅次于美国的全球第二大游戏市场。更让国外游戏巨头们兴奋的是，这个巨大的游戏市场里，居然还没有一家具有国际竞争力的游戏开发商。如果中国的游戏市场与美国一样完全放开，本土厂商可能会像20多年前几乎被日本全灭的美国厂商一样，在优质舶来品面前无力反抗。

充满中国特色的市场结构是中国游戏业抵御外敌的最大天然屏障，美、日、欧的游戏业名门仍是以电子游戏为主，网游运营经验薄弱，在中国又缺乏根基。但若是中国放开电子游戏市场，国外豪强们就有了一个更高的起点。在这个处女地上建立一个网游之外的全新游戏市场，在过去看来只是一个遥不可及的梦想。而现在，网络成为家用机和掌机的必备功能，不断更新的系统固件极大地克制了盗版，在中国建立一个正规的电子游戏市场成为可能。目前最大的阻碍还是有关部门的态度，比起家用机，掌机突破政策约束的难度稍小，通过掌机先建立起市场基础，才能为日后的全面进驻铺路。

最近SCE宣布成立广东分公司，似乎有意利用地方政府招商引资的热情曲线救国。而任天堂也表示将全面强化3DS游戏的中文化。在任天堂的股东大会上，对于3DS在欧美销量不振的现实，岩田聪提出的其中一个解决方案就是拓展中国等新兴市场，以弥补其海外事业的不断下滑。3DS与PSV在中国的短兵相接可能即将上演。

行货掌机在中国是否有可能形成可观的规模?从韩国的情况来看，可能性是存在的。当年NDS进入韩国后，年销量过百万，《任天狗》、《脑白金》等游戏都有超过30万套的销售佳绩，《新·超级马里奥兄弟》销量超过44万套。韩国的游戏市场格局与中国相似，而中国的基数更大。不过如今的掌机市场环境比NDS时代恶劣得多，在中国，智能手机对掌机的威胁大于盗版。智能手机更符合国人“宁花五千买硬件，不花5元买软件”的消费习惯，更何况千元以下的安卓智能机比比皆是。大量掌机玩家正转型为手游玩家。

如果索尼与任天堂真有意打开中国掌机市场，应针对中国国情制定专门的经营模式，比如借鉴免费网游的商业模式，将《怪物猎人》改造成专供中国玩家的掌机网游，游戏免费提供，通过收费任务或道具盈利。PSV可自我定位为“游戏型平板电脑”，与电信、联通等运营商合作发行，提供QQ、微博、优酷等本土网络服务，应该能吸引一些本打算买平板电脑，而又喜欢游戏的消费者。如果再移植一些《DNF》、《CF》之类动作网游或FPS网游，拥有操作优势的PSV或可成为“网游玩家们的首选平板电脑”……



▲格斗动作网游《DNF》应该是很适合PSV的特性的。

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。



Darkbaby 真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

喜闻乐见

不出意外的话，行货版3DS和PSV应该都会在本年度内在中国大陆地区正式发售。随着三大传统消费市场逐步趋于饱和衰退，中国这个消费力巨大的潜在市场未来势必将成为硬件厂商们的兵家必争之地。事实上索尼和任天堂两家对于中国大陆市场觊觎已久，并各自经历过神游机和PS2行货产品惨遭挫折的失败经历，然而两社对于市场的渗透工作从来未曾停止过。

作为一个置身事外的冷眼旁观者，且发表些无关痛痒的拙见。

早在上世纪20年代，当时的日本制造商为了在中国大陆倾销现代工业商品，不惜血本雇佣各类文人墨客在诸多媒体上发表诋毁攻击中国本土乃至西洋进口等同类商品的文章，例如以生产味精知名的"味之素"就曾经指示无良人士攻击国货天厨味精含有有毒物质云云。时过境迁，日本制造商的传统伎俩依然得到了完美传承，每每借助舆论暗战这个"上帝之手"大奏其功。2004年前后，日本媒体揭露了索尼（SCE）内部设立的代号为"Gate Keeper"（简称GK）的秘密工作部门的消息，由于这个早已是整个业界心照不宣的公开秘密，除了徒增茶余笑柄外，如任天堂等受害方亦对此无可奈何。据说该组织的工作目的就是通过网络对竞争商品进行夸大其词的诋毁，同时也对本社商品进行粉饰美化。例如本世纪初世嘉DC主机发售时出现的硬件质量细微瑕疵问题，被该部门人士在2ch等日本著名网络社区进行散布后事态迅速扩大化，销量因此受到严重影响。

所谓再狡猾的狐狸也会露出尾巴，2ch等论坛的有心人士们通过对一些经常抛头露面为索尼产品鼓吹的用户ID进行了IP追踪等非常规手段调查其身分，居然不约而同地发现了一个有着"Gate Keeper"域名后缀的索尼内部群体，于是这个传奇般的网络部队终于彻底浮出水面。

虽然索尼的行货产品始终不得其门而入，但是该社对于市场舆论的暗中动作却并未停止过。先时曾通过对一些专业性传统媒体进行商业赞助，试图获得舆论宣传的倾斜，不过此举似乎收效甚微。随着网络传播力的几何级提升，索尼的工作重心开始了转移。国内一些知名个人游戏论坛在核心玩家群体中拥有相当巨大的号召力，然而这些论坛本身缺乏资金和人脉的支持，对于外部不请自来的"援助之手"自然毫无拒却理由。据悉国内目前号称四大个人TV游戏论坛中，有三个已经和索尼保持着不同程度的友好关系，这对于该社未来的市场拓展工作将产生不小助益。其中一个过去即以PS2游戏攻略而知名的A论坛，不但通过SCE的力量接连获得了TGS和E3等全球性展会的媒体采访许可，还公开进行一些商业性质的商品推广宣传活动。更有甚者，这个日常在线数以千计的论坛常驻着若干位才识渊博的"客观人士"，每日里不厌其烦地发表一些群众"喜闻乐见"的任天堂等厂商的负面新闻，即便这些断章取义地造谣帖子被人揭露后，论坛管理方对此也是视而不见，依旧招摇过市。笔者日前经人介绍前往观摩了A论坛，方深信古人所言笔墨可杀人于无形的极意。满目皆是夸大和虚无的捏造之言，若非本人尚有些业界常识，只需在这样的网络环境呆上十天半月，难免会对任天堂等"恶质厂商"产生极度之反感。再看看国内各大主流媒体在PSV上市之初不约而同地失实报道，亦足以证明索尼对于舆论报道的掌控能力。

神游是任天堂为了绕过政策壁垒与台商共同设立的控股合资公司，客观地说相对索尼而言，神游近几年在大陆的市场拓展尚属成功，在没有进行过大规模市场宣传的情况下累计销售了数百万台任天堂行货主机。不过由于任天堂和神游两者奇特的二元关系，导致任天堂在中国大陆的市场推广工作并未获得预期成功，神游例年施行的若干市场拓展活动大多只是为了应付任天堂方面的监督，缺乏长期有效的工作重心，而且行事亦过于四平八稳。例如去年在上海豪华的宝莱纳德国餐厅举办的神游用户感谢祭，不过是给予既有忠实用户的最佳回馈，除了能够忽悠那几位与会的任天堂视察员以外，对于市场的推广可谓并无效果。设若神游能将宝莱纳盛宴那十数万活动经费投诸于类似A论坛那样的所在，每日里"喜闻乐见"的鼓吹赞美文章将极大提升任天堂的正面形象！

岩田聪近日在股东说明会上抱怨："如今网络上充斥着一些匿名人士发表的捏造传言，已经对鄙社的商品销售造成了严重影响……"

PORTABLE GAME SALES RANKING
掌机销量榜 TOP10

本次软件销量的榜首由仅两天就销售161万套以上的《口袋妖怪 黑2・白2》获得，从首周的旺盛势头看，本作销量破300万乃至400万都是有可能的。备受关注的《Persona4 黄金版》在第二周的销量虽然下滑严重，但双周累计17万的销量在PSV上已经算相当喜人了。

软件销量（日本） 2012年6月18日～6月24日

排名	游戏	原名	信息	本周销量	累计销量
1 (NEW)	口袋妖怪 黑2・白2	ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	■Pokemon■RPG■2012年6月23日■4800日元	161万8621套	161万8621套
2 (↓)	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D	ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D	■Square Enix■RPG■2012年5月31日■5490日元	7万1407套	74万3967套
3 (NEW)	喧哗番长兄弟 塔京大逃杀	喧哗番长Bros. トーキョーバトルロイヤル	■Spike Chunsoft■A・AVG■2012年6月21日■5229日元	1万8810套	1万8810套
4 (NEW)	Persona4 黄金版	ペルソナ4 ザ・ゴールデン	■Atlus■RPG■2012年6月14日■7329日元	1万8069套	17万568套
5 (↓)	马里奥网球 公开赛	マリオテニス オープン	■Nintendo■SPG■2012年5月24日■4800日元	1万3567套	22万8486套
6 (NEW)	神秘家族往事录 幽灵船的魔术师	アルカナ・ファミリア 幽灵船の魔术师	■Comfort■AVG■2012年6月21日■6090日元	7040套	7040套
7 (↓)	超级马里奥3D大陆	スーパーマリオ3Dランド	■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元	6889套	163万9206套
8 (↓)	怪物猎人3 G	モンスターハンター3（トライ）G	■Capcom■ACT■2011年12月10日■5800日元	5939套	147万4716套
9 (NEW)	秋叶原之旅 加强版	AKIBA'S TRIP PLUS	■Acquire■A・AVG■2012年6月14日■3990日元	5900套	3万2802套
10 (↓)	马里奥赛车7	マリオカート7	■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元	5442套	174万7964套

硬件销量（日本） 2012年6月18日～6月24日

《P4G》的热销让PSV的硬件略有起色，尤其是发售当周时带动PSV上到3万。3DS依然有条不紊地维持在5万以上，这还是在新作断档的情况下。《黑2・白2》的大卖并没有令NDS的销量有明显起色，毕竟平均3个日本人里就有一个拥有NDS，早已饱和，期待目睹NDS大爆发的玩家也不必失望。

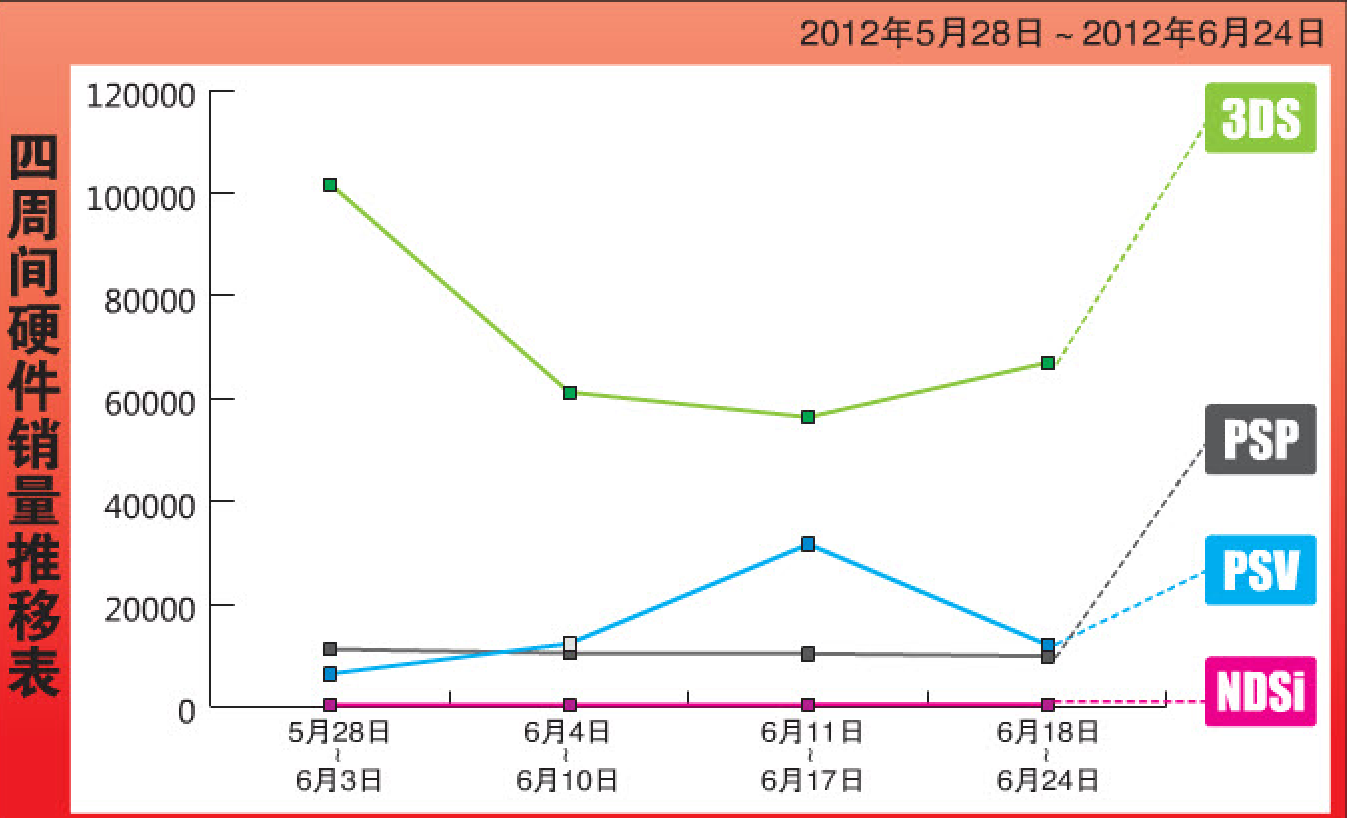
机种	周间销量	2012年销量
3DS	6万6953台	221万9548台
PSV	1万2100台	35万3657台
NDSi	500台	2万239台
PSP	9868台	50万333台

3DS累计销量 635万5287台

PSV累计销量 75万6451台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3285万5741台

PSP+PSP go累计销量 1873万7441台



本次两款3DS游戏《卡片召唤师》和《世界树迷宫Ⅳ》均获得了很高评分，二者的共同点都是耐玩度高、系统优秀，开发方的实力都不是盖的。PSV的《骷髅大冒险》是一款“小清新”游戏，画面风格出色，解谜也很有趣。《GOC6》是系列久违的名作，但由于变化实在太大，替换系统又不太有新意，反而落得IF社和Sting社的粉丝两头不讨好的尴尬境地。

栏目主持：胧月

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

突击枪手

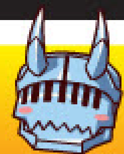


PSV

本作是一款对应PSV平台的下载游戏，游戏中玩家可以自由组装极具个性的机械兵器，然后操纵机体与海量的敌人进行战斗。

战斗爽快度	★★★★☆
敌人数量	★★★★☆
真实感	★★★☆☆

总分 22



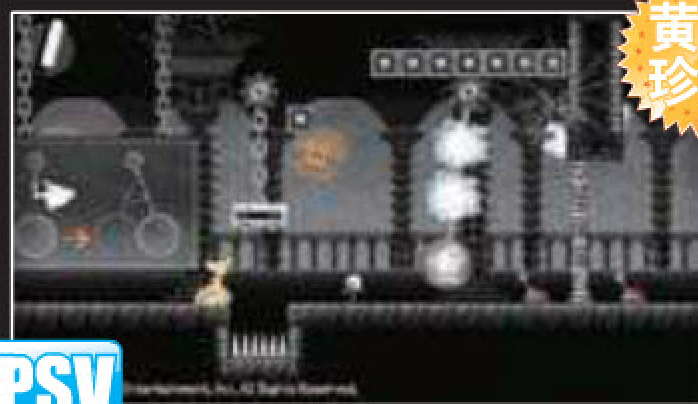
阿鲁 游戏给人的感觉和“《装甲核心》系列”相似，游戏中可以自由组装的部件数量确实不少，不过简化的组装系统很难让人享受到DIY的乐趣，到最后会发现其实就是不断堆砌高品质部件的过程。战斗方面比较爽快，面对的敌人都是成群出现，并且杂兵类敌人大多可以轻松干掉，很有一骑当千的感觉。不过游戏对机体以及动作的真实还原这方面做得就比较差强人意了，不但杂兵机动作迟缓，就算是BOSS级机体动作也不够流畅，被击坠爆炸时的感觉也很假，跟放炮仗没多大区别。虽说就一款下载游戏来说素质已经不错，但依旧有很大的进步空间。 **7**

乌冬 战斗很具爽快感，只身面对成群的敌人然后再将其全部歼灭后的成就感不言而喻，只是攻击手段比较单调，敌人种类也不丰富，视觉效果也略差，玩久了会产生疲劳感。 **8**

酷洛洛 敌人数目多，用武器清场时场景非常火爆。不过游戏整体难度略低，好大原因出在游戏的“掉宝率”身上，同时也导致游戏成为了7小时的“白金神作”。 **7**

■アサルトガンナーズ■卡带■Marvelous AQL■ACT■动作射击・机器人■2012年6月28日■1～4人■无对应周边

骷髅大冒险



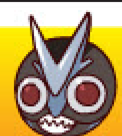
PSV

黄金珍藏

GungHo继《仙境传说 奥德赛》后又一在PSV上推出的新作，玩家要扮演一只卡通化的可爱小骷髅，带着公主走出尽是机关与怪物的城堡。

画面	★★★★☆
解谜	★★★★☆
战斗	★★★☆☆

总分 24



酷洛洛 游戏的画面风格有点“黑暗”，但流程却一点都不阴暗。比较喜欢这游戏的教程部分，与场景画面的融合度非常高，因此在流程进行中玩家就能够知道各机关的对应方式，这点做得十分不错。游戏玩法虽然简单，但并不代表没有难度，流程中若缺乏思考，很容易出现卡关的现象（尤其是第四大关）。BOSS战也包含一些解谜要素，始终离不开玩家的思考，因此通关之后也让人更有成就感。只有白金入手难度方面，这部分设计也颇有心思，除了收集金币之外，还有“公主死亡200次”，“主角死亡200次”这类搞笑系奖杯，某程度说，拿不到这几个奖杯的人才是高手…… **8**

半夏 可爱的画风，为了公主拼命努力的小骷髅十分惹玩家怜爱，各种机关的应对需要花一番心思思考，后期各种联动略有难度，只是提示不够明显，容易卡关。 **8**

乌冬 画面非常有童话画本的风格，再加上主人公能变身为王子就更是了（笑）。谜题部分难度偏高，有些地方需要多多尝试，不过死了后重来的读盘速度很快，基本不会影响到游戏的流畅度。 **8**

■Dukuro■卡带■GungHo■ACT■动作・平台■2012年7月5日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推进”级别。

卡片召唤师





系列二代的复刻作品，玩家要扮演卡片召唤师与对手竞争，通过互相的土地争夺和收取过路费积攒资产，最终达成胜利目标。

系统	★★★★★
收集	★★★★☆
联机	★★★★☆

总分 26

胧月 复刻的进化度虽不高，但游戏拥有相当高的素质和粘性。比起其他卡片游戏，480枚的收集量不算多，但可以说没有"废卡"的概念，针对不同地图和不同敌人来搭配卡包虽耗时间却富有成就感。主线的关卡虽然不多，不过非系列老手从中期开始就会感到明显的压力，通过几次失败的尝试潜移默化地掌握攻略要点，就能明显觉察出自己水平在阶段性地提高。参与绘图的画师名家汇集，风格兼具东方的细腻和西式的大气，每张卡都值得仔细欣赏。另外厂商的售后服务做得很不错，线上的排名赛如火如荼，卡片的配信频率也很高。 **9**

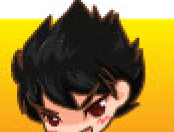
乌冬 无需任何追加消费就能获得所有下载内容，这点非常厚道。在单机模式中收集了一定量的卡片并掌握技战术要点后，联网与其他人对战的中毒性非常高。 **9**

白菜 系统上手快，但越玩越觉得奥妙无穷。卡片和地图的平衡性都非常好，新追加的建议系统为初学者提供了一定的方便，不过有时也具有误导性，感觉比较鸡肋。 **8**

■ガルド セプト■卡带■Nintendo■TAB
■桌面・大富翁&卡片■2012年6月28日
■1～4人■对应在线游戏

世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神





以亲手绘制地图和超高难度为卖点、在NDS上取得了良好口碑的"《世界树迷宫》系列"转战3DS平台，机能的进化为游戏带来了更多的新意。

难度	★★★★☆
进化度	★★★★☆
耐玩度	★★★★★

总分 26

苍穹 新增的CASUAL难度向新手玩家敞开了大门，而NORMAL难度则继承了游戏的一贯传统，FOE的强大实力依旧能让系列死忠乐在其中。硬件机能的提升所带来的最大变化就是FOE的形态可见，而且不仅仅是外观，它们的各种生态也会在游戏中显现出来，甚至能对迷宫的构造产生影响，把握其习性特点后才能顺利地进行冒险。热气球模式与前作中的航海模式相比内容更加丰富，冒险的范围也扩大了不少。QR任务和邂逅通信要素的引入都丰富了游戏的内容，但是本作取消了3代的联机任务，让人略感遗憾。 **9**

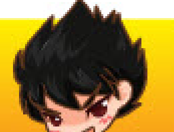
白菜 自己绘制地图无疑是游戏的亮点。以各种记号完成只有自己才明白的地图时，成就感十足。难度的设置十分合适，必须考虑整体的战术配合。 **8**

胧月 每个迷宫都良好营造出"探索未知"的冒险感，危机四伏的环境既让人害怕，又能吸引人继续玩下去，以类似的心情做对比的话，大概有点像在看一部优秀的恐怖片。 **9**

■世界树の迷宮Ⅳ 伝承の巨神■卡带■Atlus
■RPG■角色扮演・迷宫探索
■2012年7月5日■1人■对应邂逅通信

混沌时代6





Idea Factory和Sting两家公司联手推出全新品牌"Super Sting"后的首款作品，也是"《混沌时代》系列"时隔多年后的全新续作。

传承度	★★★☆☆
系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆

总分 21

苍穹 如果玩家有接触过NDS上的《尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传》，就能一眼看出本作的系统与其如出一辙，向来擅长打造庞大系统的Sting在本作却偷了懒，寥寥的新增要素也乏善可陈。而且对于这类即时战斗，NDS的触控操作有相对较高的便利性，本作单用光标和L键切换的操作方式并不能很好地应对瞬息万变的战场。系列中强调的"集团战斗"在游戏中被弱化到极致，仅仅影响占领据点的快慢，比较令人失望。以章节式展开的流程颇长，而且Sting惯用的"道具交换"系统仍在，因此收集要素和游戏时间方面还算有所保证。 **7**

阿鲁 即时展开的战斗和丰富的地形、职业、武器等要素相结合，具有一定的可玩性，不过无论战斗还是召唤场面都显得过于简陋了些。不像PSP游戏应有的画面素质。 **7**

胧月 本作的革新有些"过"，人设、系统以及整体风格都与系列作品相去甚远，"《GOC》系列"的粉丝不太容易接受这样一款"异类"，对新玩家的吸引力也不足。 **7**

■ジェネレ-ション オブ カオス 6■UMD
■Idea Factory■S・RPG■战略角色扮演
■2012年6月28日■1人■无对应周边

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐 黄金眼评分 26 文 胧月

3DS/PSV 极限脱出 善人死亡

极限脱出ADV 善人シボウデス

◆Chunsoft◆2012年2月16日◆日版

◆1人◆6090日元◆无对应周边

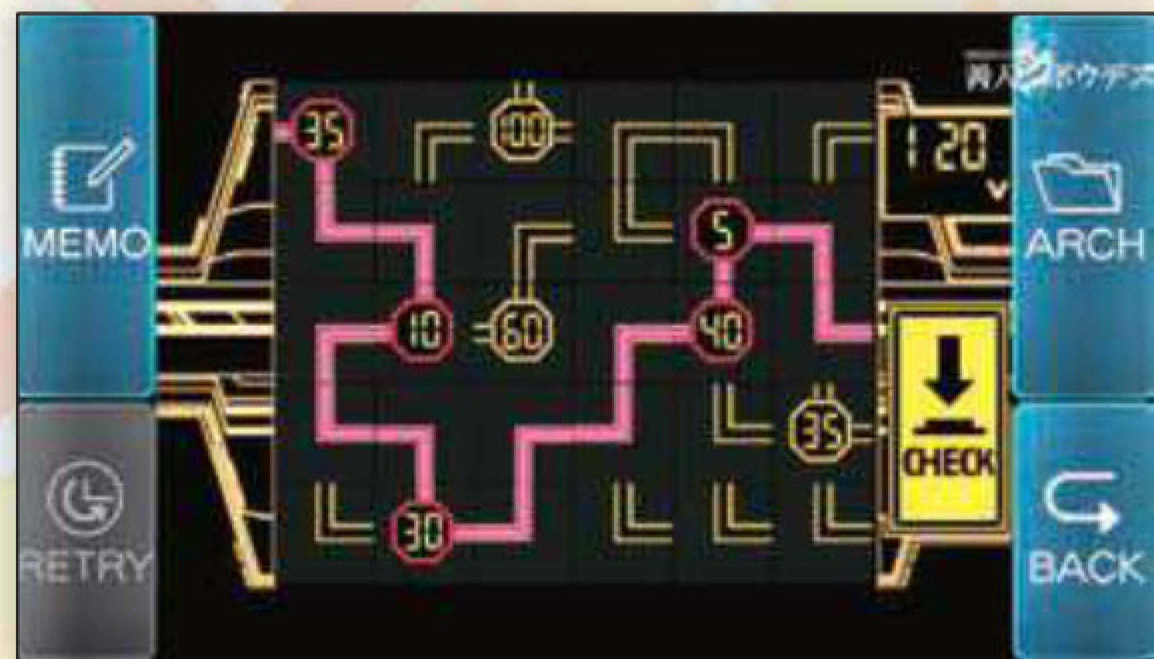
游戏时间：50小时以上 | AVG | 文字冒险

《恐怖惊魂夜 第11个来访者》的REVIEW中，开头有的没的扯了不少，其实就Chunsoft的制作实力（尤其是文字类游戏）而言，剧情好是应该的，不好才是怪事。这次的《善人死亡》是系列第二作，和前作一样没有采用Chunsoft招牌的音响小说形式，依然是打越钢太郎最为擅长的对话框式文字冒险，成品素质值得称道。

直白的笔触，精彩的主线

尽管打越为《恐怖惊魂夜 niwango版》写过剧本，不过本人始终认为文笔并非打越的强项。为防止粉丝们的西红柿鸡蛋，换个更精确的说法，那就是——打越最出彩的卖点不在文笔。阅读他的文字，我不觉得有很强的画面感，句子里who、where、what、when、how泾渭分明，读得非常顺，也没什么值得回味的地方。但另一个方面，他又擅长讲故事，两作的《极限脱出》均是从头到尾都维持着紧张的节奏，配合画面上细致的人物动作和多彩的分镜，让玩家极快地把握故事的主旨。

接着问题就来了，很多人在玩游戏的时候都表示剧情看不懂，看了后面又忘了前面。平铺直叙的一个个故事片段后，始终隐藏了一条庞大的隐藏主线，也就是“数字9游戏”的主办人和目的。“凶手就潜伏在这些人中！”——侦探剧里用烂了的桥段，为何在本作中就如此吸引人呢?





大部分推理系作品里，最令读者/玩家关注的元素是犯罪手法，至于凶手具体是谁，这并不重要。因为只要作者想好一个精彩绝伦的圈套把大家骗得团团转，再为凶手适当地编一个动机，就能完美地给案件划上句号。为了彰显人性的复杂，可怜的被害者往往有段不怎么光彩的过去，杀人凶手倒是一副苦大仇深、逼上梁山的无奈形象，难怪有人批评日系推理有包庇犯罪的倾向——这是闲话，回到本作。比起前作《999》，《善人死亡》虽然也有全灭分支，但血腥味总体并不重，因为游戏规则令角色间不存在利害的利益冲突，理论上所有人都可以奔向幸福的终点，可这样一来，就违背了首谋之一的仓式茜的初衷，于是在故事的开头，她先以自己为活祭，制造出闭塞空间下的猜忌气氛，以激发西格玛和法伊的思维穿越。迪奥杀死仓式茜的手法，在本作的杀人事件里算是比较复杂了，若以此给故事收尾，毫无疑问地会招来类似玩家对《第11个来访者》的骂声。杀人手法不是故事的中心，玩家更想看的是计划的全貌。玩家们看完人格跳跃的完整过程，想必绝大多数都会表示叹服，这也是为什么一个以拯救世界为动机、以简单的障眼法来杀人的故事会这么引人入胜。当然，游戏最后还是挖了个大坑，万事俱备，东风不欠，欲知后事，咱在《3》里见。

神棍世界观与众多晦涩的概念

世界观的设定是不少反对派用来攻击打越的子弹，高人们纷纷猜疑打越是堆砌理科名词的文科生，这多少有点吹毛求疵了。人形兵器实战还不如蜘蛛形态的八腿机器人，这并不妨碍我们欣赏“萝卜”动画，几十米高的机器人在地上打个滚儿，我们也不会担心驾驶员是不是全身骨头都震散了。同样，《善人死亡》里引入的各项科学概念，如薛定谔猫、平行宇宙、祖母悖论等，并非要向读者确立一个科学体系，而是借用这些概念为自己编写的剧情服务，能够（在一定程度上）自圆其说，打造出可以乱真的虚拟世界，我认为无可厚非。如果硬要吐槽“既然一个决定会导致平行宇宙的分歧，那为什么仓式茜不去修改恐怖分子毁灭世界的决定呢？”，嗯，理论上是可以，但故事还怎么编？如今不少“幻想科学ADV”都是用的这个套路，非要去用怀疑米诺斯基粒子是否存在的眼光去批判高达，是多么地煮鹤焚琴。

两作《极限脱出》的核心都是“精神跳跃”，不过第一作只是不同空间、不同时间下精神之间的信息传递，而本作则是不同宇宙间同一个人共享其掌握的总信息量，并且此人可以高端地选择让人格前往其他时空，找到那个时空中的“自己”并代替之。故事最后ABCDE五点间的跳跃路线图着实叫人研究了好一阵子，肚子里没有点真材实料，是绝对写不出这种剧本的。

密室逃脱

密室逃脱是玩家在游戏中参与度最高的部分，通篇16个密室，除了最后一个Q房间的滚骰子难度较高外，其他密室基本略加分析就可以通过按部就班的推导顺利通过，每个平均花费20分钟左右，算是比较适中，没有影响流程节奏。有人责难说解谜太简单，这是把本作纯当密室逃脱来玩了。我对这次的密室还是比较满意的：1.有趣——密室风格不一，谜题设计用心；2.服务剧情——仔细留意密室的布置，以及获得的金色文件，就能从密室中获得与主线故事相关的情报；3.没有前作进入不同分支时的强制重复解谜。毕竟本作的文字量太大，打完一个过分冗长的密室后就需要先回头想一下剧情，也是不好的。



总结 《善人死亡》是一款合格的续作，以剧情取胜的同时在文字里插入了庞大的信息量，可见制作人下了足够的功夫。《3》的推出也是板上钉钉，希望不会拖太久，我还想看猥琐老大爷和三无少女怎么去拯救世界（观察新世界）呢。



热血推荐 黄金眼评分 26 文 半夏

3DS 牧场物语 初始的大地

牧场物语 はじまりの大地
◆Marvelous AQL◆日版◆2012年2月23日
◆1～4人◆5040日元◆无对应周边
游戏时间：100小时以上 SLG 模拟・经营

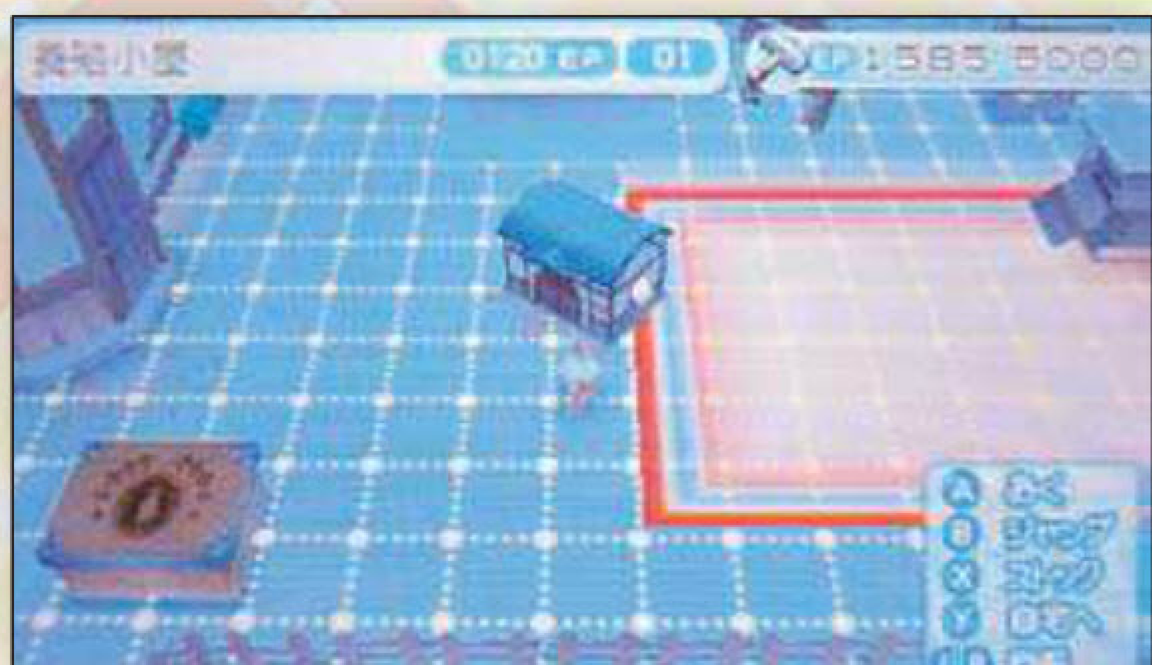
1996年SFC平台第一款《牧场物语》诞生，其独特的世界观与新奇的游戏方式给玩家留下了很深的印象，之后的“《牧场物语》系列”不断发展壮大，《牧场物语 初始的大地》是系列15周年的纪念作品，它到底有什么样的特色与魅力？又有什么样的缺点与不足？且听笔者一一评说。

3DS里的牧场

《初始的大地》是系列在3DS平台下的首款原创作品（《双子村》曾发售3DS美版移植版），之前在NDS平台共有六作《牧场物语》，作品几乎已经形成一个固定的模式，如何在一个全新的平台发展？能否合理利用3DS的各项机能？是否有所创新突破？这些问题是游戏发售之前玩家最为关心的，而《初始的大地》的表现可以说一半一半。首先来说一下优点，游戏画面的3D效果非常棒，使用十字键可以自由调节视角，拉近镜头时甚至能感到上屏景色跃出屏幕，游戏内的飘雪、飞花等气候在3D环境下也更加真实美丽，细节刻画十分用心，例如在雪地中行走脚旁会有踩踏雪花的闪亮效果等等。游戏内的人物、动物、物品都经过全新的3D建模制作，在图鉴中可以仔细观看，虽然数量众多但是每一个物品的细节都设计得很完善，能够看到制作者的用心。梯田这种有高低落差的农业设施也首次在系列登场，结合3DS的纵深显示非常立体。游戏下屏幕只显示地图，几乎放弃了触摸操作，使玩家能够把更多的注意力放在上屏上。移动使用3DS滑杆，能够更自由地前进。但是有优点也有不足，3DS的一些特殊功能，例如陀螺仪功能、邂逅通信功能、走路获得的小金币等等在本作中都没有用到。在一个新平台制作游戏对各项机能进行取舍是十分必要的，但是这一次厂商对这些要素的无视不知是出于游戏性的考虑，还是仅仅只是不熟悉呢？如果能够尝试在游戏中适当位置加入这些全新的要素，也许能给玩家带来更多不一样的体验。

继承与创新

本作中不只继承了种植、养殖、和村民交流的系列传统，还继承了《双子村》中广阔



▲自由布置系统是本作最大的特色。

的野外采集系统，但是修改了上一作中地图过大的问题，结合故事背景改成蕴含着丰富资源的后山供玩家探索。还创新地加入了旅游系统，让玩家的步伐不只局限于当地而能在富有其他地区风情的领地进行采集。游戏中所有屋子、田地、装饰都可以依照玩家心意自由摆放的系统是本作最大的创新。玩家可以随意移动村中的一草一木，从而打造有自己个性的小镇。由自由布置系统引申而来的园艺展示、增益组合布置等等有趣的要素一个接一个，让玩家不知不觉间沉迷其中，看着原本荒凉的小镇一点点被填满，会让人成就感倍增。

自由与目标

自由是“《牧场物语》系列”最大的特色，本作也得到继承，布置村子的自由、每天生活的自由、和谁交往的自由等等。每天的生活并没有严格规定，玩家可以进行劳作、外出巡山、和他人联络感情……如果只是自由而没有一个目标的话，游戏内容就会变得暧昧不明，为了将村子恢复活力而制定的“小镇复兴计划”就成了引领游戏前进的那个目标。总共5步的复兴计划贯穿整个游戏始终，其中还有若干小项目指导玩家一步步完善村子，教会玩家如何更加自由地在小镇生活。随着玩家逐渐完成计划，越来越多的村民回到这里，各种商店开启，玩家又增加了换装的自由、易容的自由……自由与目标相辅相成交替进行增加了游戏性，吸引玩家能够玩下去。

联机的利弊



▲空荡荡的联机房间，让人略感失落。

联机可以说是本作中十分重要的系统，游戏支持最多4人联机，联机照看动物的好感度会在游戏正篇中体现出来且不会推动正篇的时间前进，因此联机成了最快获得动物好感度的方式，只要肯刷，几天内就能将动物的好感度刷到满心。虽然联机能够加深玩家交流，例如收到进度快的玩家发来得非常有帮助的礼物时绝对是十分高兴的，但是相对地联机也破坏了游戏的平衡性，每天不必认真照顾动物，只要进行联机就好了。这也造成了早期联机房间每天都有很多人，但是游戏发行一段时间后，大家热情不再的时候，面对空荡荡的联机房间那些完全靠联机照顾动物的玩家恐怕要习惯一段时间。



总结 作为15周年的纪念作品本作可以说是合格的，正如游戏的标题——《初始的大地》，本作将玩家带回那个最初进行《牧场物语》的时候，从最简单开始，逐步展开整个游戏的系统，让人在玩的过程中总有新的发现，期待下一次的作品能够改进本作的不足，带给我们更多的惊喜。

Feature 专题企划 Special

我的无线生活

——无线技术与掌机应用杂谈



IT行业的高速发展令人为之惊叹，随着现今无线技术的普及，人们的生活也变得方便起来，过去我们上网，可能需要呆在家中，甚至夜里跑到网吧中才能够实现。而现在我们只需手机一点，上网冲浪、购物、游戏，几乎你在家中能做到的事情都能在掌中完成。

掌机业界也是如此，谁能想到，今时今日的掌机也有着不亚于家用机的画面，加上如今无线领域的高速发展，两种便携领域的发展与融合，让随时随地的高速游戏，随时随地与人联机已经不再是梦想。

究竟目前我们可以通过什么方式来实现无线上网呢？又有哪些无线技术可以为我们掌机所用呢？酷洛洛在本次的专题中，就来和大家谈谈这些用在掌机上的无线技术的来源、如何应用、以及相关的产品，欢迎来到21世纪的零束缚的无线世界。

文 酷洛洛 美编 澄香

掌机+Wi-Fi=面联+无线上网

还记得当年大明湖畔的GB联机线吗？当时我们掌机用户要进行连接，得拖上一条又粗又长的联机线，如果接触不良，随时还可能出现联机中断的悲剧。但自从PSP和NDS时代开始，借助掌机的Ad Hoc通信方式，我们终于可以摆脱联机线的困扰。而除了我们常用的面联外，和许多智能手机一样，借助掌机的Wi-Fi，我们可以连接家中的无线网络，或者是外面的免费Wi-Fi，不过技术层面的东西酷洛洛也不方便在这里说得太详细，不然整篇文章就会变成自己读书时候的教材了………

Wi-Fi的起源



Wi-Fi全称（Wireless Fidelity），指代无线保真。严格来说，Wi-Fi并不代表我们目前认为的无线网络，它其实是定义802.11无线网络的组织，以确立一种可供世界上各国通用的无线通信技术，或者说是一种技术标准。第一个Wi-Fi标准——IEEE 802.11发表于1997年，采用2.4GHz频段，在当时就已经定义了两个设备之间可以进行自由直连（Ad Hoc），基站模式（连接Base Station，即BS）和热点（Access Point，即AP）的连接，使用PSP的玩家是不是经常看见这几个术语呢？该技术至今已经发展了多个版本（最新为802.11ac），发明Wi-Fi的是荷兰的一名电子工程师——海耶斯。如今他已经是美国电气和电子工程师协会(IEEE)802.11工作组主席。

新一代掌机的无线局域网或无线热点接入方法

PSV接入无线局域网或无线热点的方法

用PSV进入“设定→网络→Wi-Fi设定”，选择用户准备接入的无线局域网或者无线热点，并输入相应密码即可。

3DS接入无线局域网或无线热点

手机开启无线热点后，开启3DS右边的Wireless开关，然后进入“本体设定→インターネット设定→インターネット连续设定”，选择“连续先の登录→自分で设定する”创建新连接，进入后选择“アクセスポイントを検索”，选择用户的无线热点名后输入密码即可。

那些提供免费共享的餐厅

这种习惯从PSP时代便有：走进任何一间提供Wi-Fi上网的餐厅询问上网密码，然后打开PSP的《怪物猎人》下载追加任务……想必这是同学们出外最常用的上网方式了。这里我们就以各位最常去的两个提供Wi-Fi热点的地方举例，看看上网方式有什么不一样。





星巴克

明媚的下午，我坐在窗前，看着外头忙碌往来的人群，悠闲打开笔记本，吸一口热摩卡上的奶泡，写着自己的微博……这种Life Sytle的生活，不一定要用什么笔记本或iPad，用我们手上的掌机同样可以实现。

有别于一般餐厅的加密Wi-Fi，星巴克的Wi-Fi网络如今均不需要向服务员询问密码，只需直接在店内搜索出“CMMC-Statbucks”即可接入，但之后我们需要进行一个小步骤。星巴克的无线网络是与中国移动通信进行合作的，因此当连接星巴克的Wi-Fi后，进入浏览器输入任意网址，就会跳转到中国移动的星巴克登录界面，这时我们输入自己的手机号码以及验证码，选择申请之后，我们的手机就会收到一条动态密码短信，这时将动态密码输入到PSV的动态密码栏中再点击登录就可以进行上网了。



■在星巴克上网要配合手机接收短信哦。

麦当劳

麦当劳更是酷洛洛看见掌机玩家们联《MHP》最多的场所，没有之一，而自己也曾经每周末晚上和好友们在这里拿起PSP杀得天昏地暗，日月无光。此外麦当劳也是国内早期引入提供Wi-Fi网络的餐厅，而上网方式从最初的无需密码直连上网，变成了现在的网站注册上网。

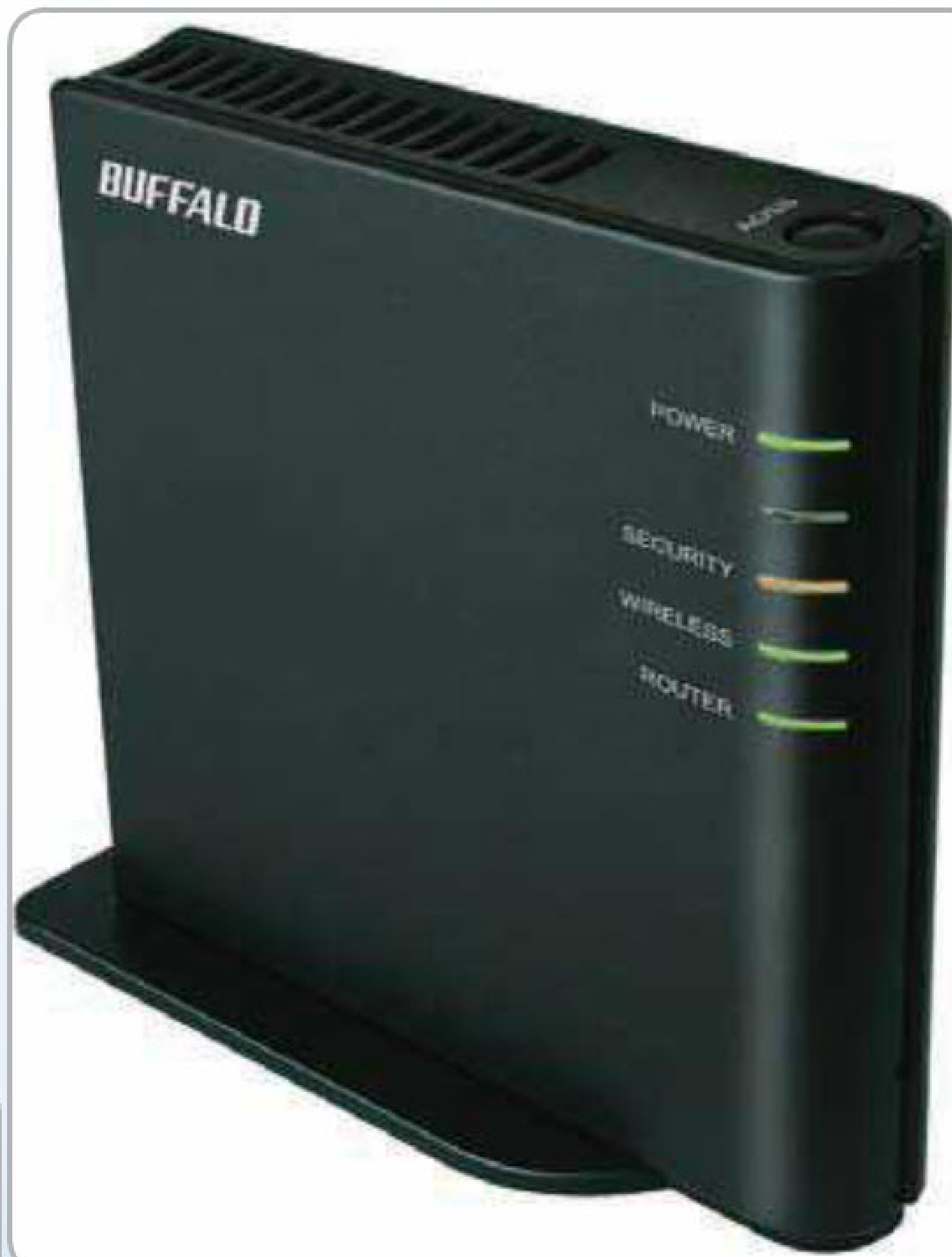
以PSV为例，在麦当劳店内就会搜索到SSID名为“McDonald's”的Wi-Fi网络，类似星巴克的上网方式，免密码登入之后，随意输入一个网址就会转入麦当劳的登录界面，点击“免费半小时上网”的图标就会进入一个资料填写页面，输入姓名、手机验证码（需要手机接收短信）后，就会进入一个调查表，把调查表填写完之后就可以正常上网了，而下一次再来的时候，就无需再次填写资料了。



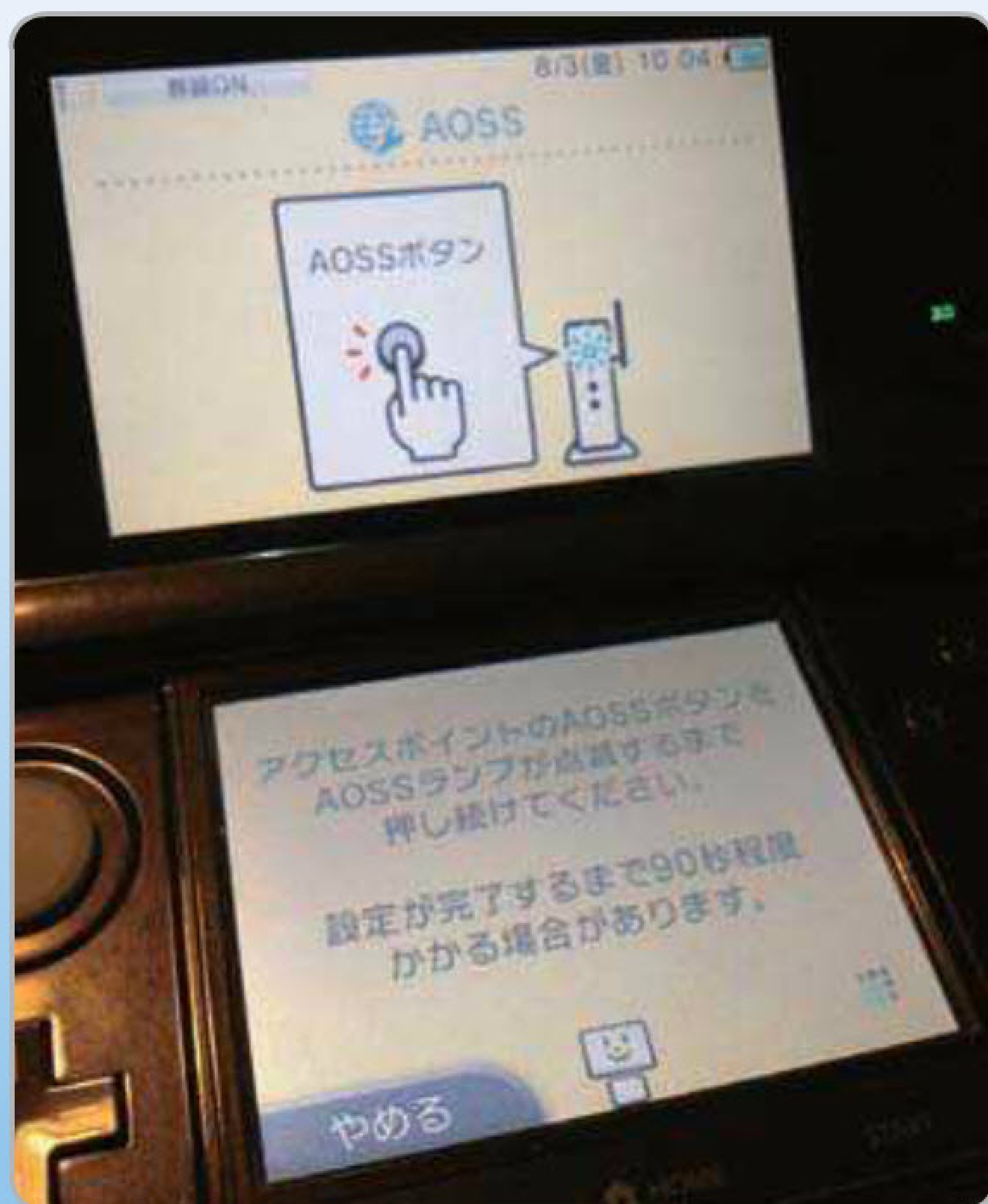
■由于PSV的浏览器多少有点不便，酷洛洛在填写调查表的时候也颇为费神。

更安全方便的网络接入 AOSS & WPS

或许很多人都觉得如果要让PSV和3DS上网，只要给家里的Monden外接一个无线路由器，设定网络密码后，就可以让掌机上网了。但其实我们如果留意一下3DS和PSV的Wi-Fi设定，就可以发现它们除了常规的无线网络登入方式外，还存在名为“AOSS”和“WPS”接入方式，它们都是一种“一键加密”连接技术，可以让我们无需记录上网密码，通过上网设备和路由器之间的硬件同步，直接实现连接。其实我们在选购路由器时，不妨留意一下这些路由产品有没有支持AOSS或WPS功能，如果有的话，连接时只需在支持该功能的路由器上按一下连接按钮，就可以让掌机直接上网了。



▲以AOSS路由为例，此功能为BUFFALO（巴法洛）的专利，因此市面上的BUFFALO路由器均有此功能。



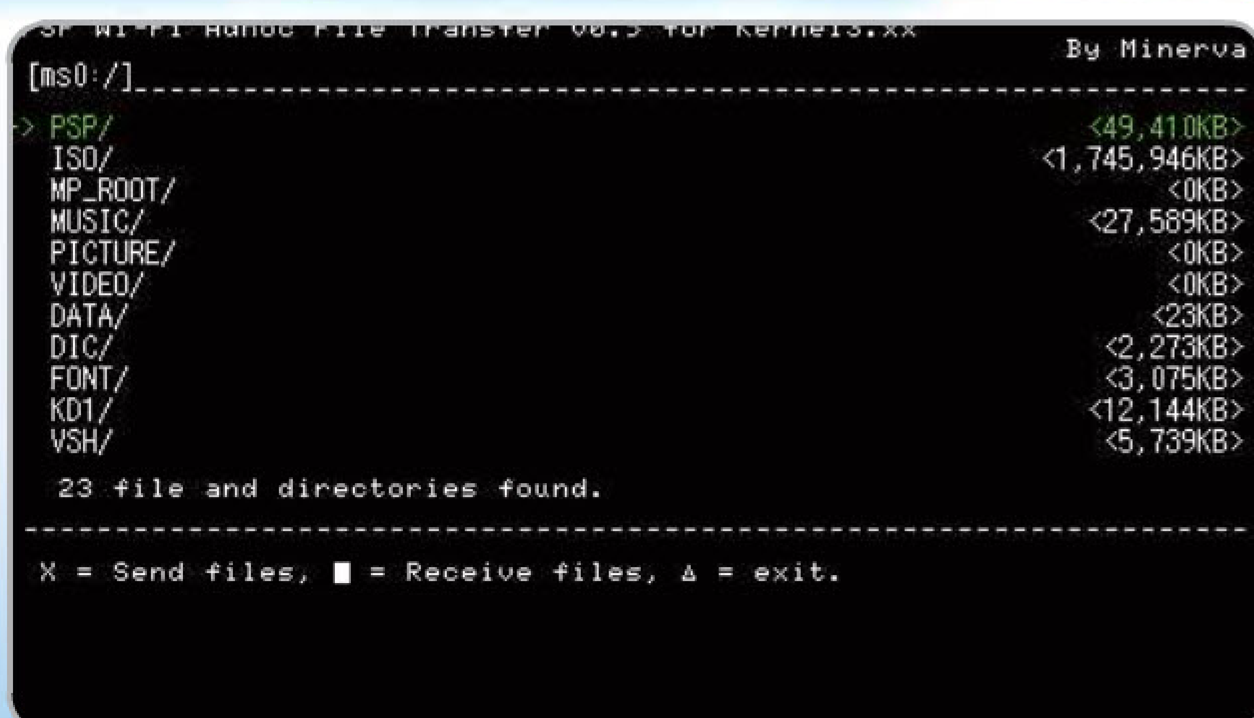


▲以PSV为例，在Wi-Fi设定下面就可以很轻松地找到这两种连接了，不过大部分玩家都不太在意。

◀3DS的连接图很形象地描述了3DS用AOSS连接路由器的方式：只需一按，即可上网。

掌机Wi-Fi曾经还可以传输文件

不知道各位是否还记得那个PSP上的文件传输自制软件——Adhoc File Transfer。虽然这并不是什么官方功能，但却让PSP曾经拥有无线文件传输这种过去只有智能手机以及电脑才拥有的功能。我们甚至可以将Adhoc File Transfer传输给任意一款没有该软件的PSP，进而实现文件传输，尽管速度只有80～100KB/S，但能够让掌机用户传输卡上任何文件，这还是第一次。



▲估计这软件已经被PSP玩家忘记得差不多了，但该软件确实让PSP实现了联机与上网以外的用途。

3G通信 新一代的上网方式

现在说到移动上网，不少人第一时间都会想起3G，的确，相比过去的2G网络，3G有着更快的响应速度以及更大的带宽，即便是应付电脑上网也绰绰有余。因此目前不论手机、笔记本电脑，不少用户在户外上网都采用3G网络，免去寻找Wi-Fi热点的烦恼，因此这部分酷洛洛则向大家介绍掌机常用的几种3G上网方式。

3G的起源

3G全称为“3rd-generation”，也就是第三代移动通信技术的简称，指支持高速数据传输的蜂窝移动通讯技术。3G服务能够同时传送声音及数据信息，是将无线通信与国际互联网等多媒体通信结合的新一代移动通信系统，速率一般在几百kbps甚至以上。3G技术的起源可以追溯到1940年，当时美国女演员海蒂·拉玛提出了一种称为展布频谱的技术，这位学习专业通信、多才多艺的女演员，最初研究这项技术是为了帮助美军用来制造对付德国纳粹军，制造电波干扰和防窃听的军事通讯系统。



2000年，国际电信联盟正式公布了第三代的移动通信系统。当时中国、欧洲与美国分别提交了其国际标准，分别为TD-SCDMA、WCDMA以及CDMA2000，这三个制式也成为了当今最主流的3G技术。以中国联通的3G卡为例，它采用的正是WCDMA的制式。

3G手机无线热点

要让我们的掌机在户外也能如常上网，我们并不需要忙于寻找Wi-Fi热点，只要手持一台3G手机，就能够让身边的上网设备共享网络，当然这也包括我们的PSV以及3DS。这里我们以Android手机和iPhone为例子，稍微说一下其具体的操作方法，不知道的同学也可以跟着做哦。另外其实同学们采用2G卡，同样可以实现无线热点共享，不过网速实在不敢恭维就是了……





▲其实除了手机热点外，市面上也有专为移动上网用户设计的3G路由器，只是一般售价都是500甚至以上，性价比较差。

iPhone开启无线热点方法

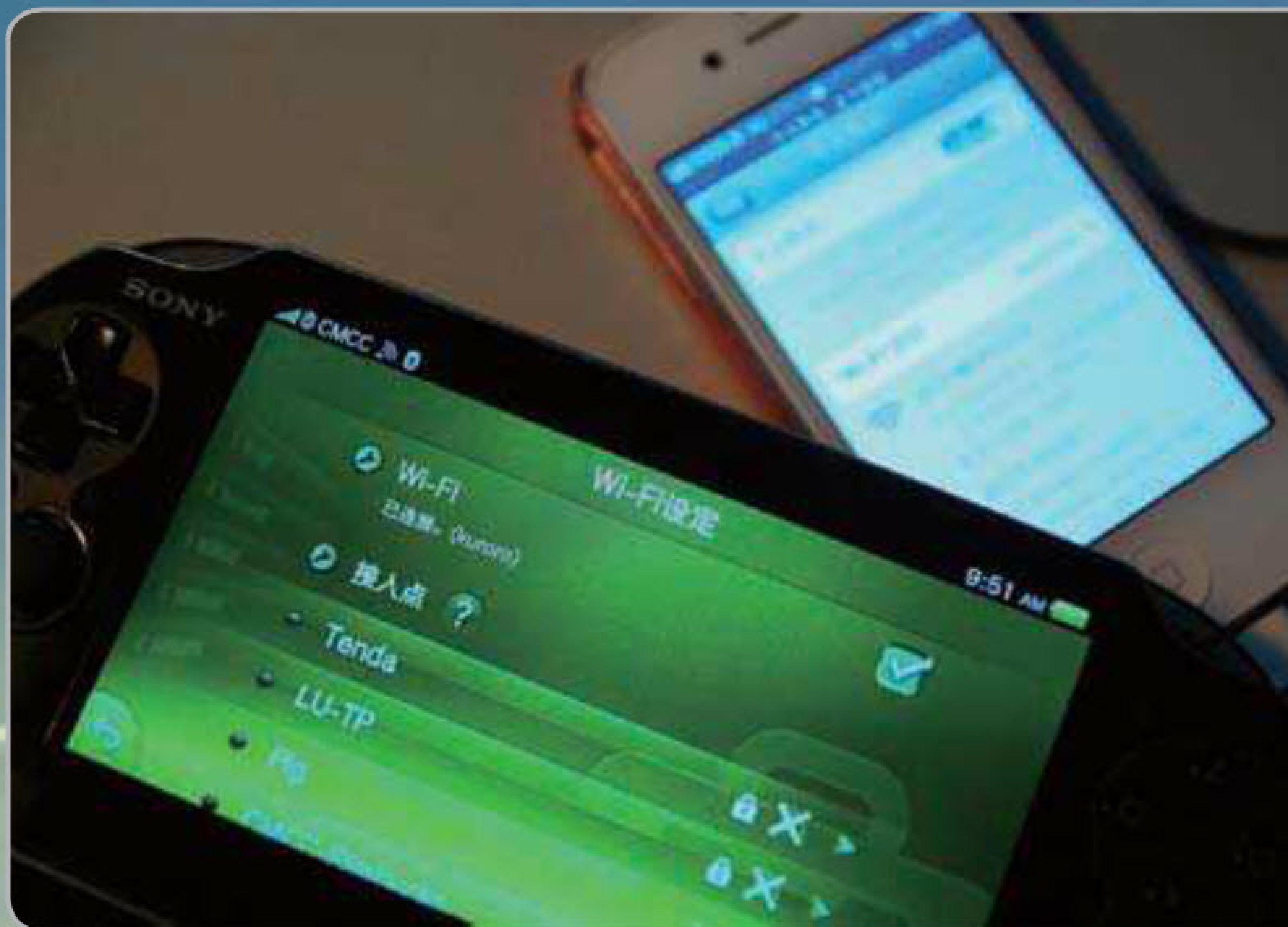


进入“设置→通用→网络”，开启蜂窝网络（3G卡则同时开启3G），再进入“个人热点”开启个人热点选项，同时设置好Wi-Fi密码确保不会让第三者使用自己的无线热点。

Android手机开启无线热点方法



以Android 4.0为例，进入“设置→更多→网络共享与便携式热点”，然后勾选“便携式Wi-Fi热点”便可（此时在通知栏左上角会出现热点的图标），在“配置Wi-Fi热点”中还可以设置SSID、加密方式以及密码等资料。



注意事项：由于PSV的Wi-Fi接入不支持中文符号的SSID，所以如果玩家手机的SSID为中文，如叫“酷洛洛的iPhone”，请进入“设置→通用→关于本机→名称”将本机名称修改为非中文，如“kuroro”，可以解决PSV进入iPhone无线热点时显示“SSID含有非法字符”的问题。另外3DS发现中文的SSID虽然会显示乱码，但依然可以照常使用。

3G卡+3G版PSV

3G卡对掌机的应用并局限于手机的无线热点共享，各位不要忘记PSV存在3G版和非3G版两种规格，索尼当时明智地在PSV加入3G模式，插入3G SIM卡的PSV可以无需任何无线热点，只要有手机信号的地方，就能轻松地进行上网，这也是目前另一款掌机3DS所无法做得到的。



■使用方式十分简单，只需把3G SIM卡插进PSV，在打开PSV后选择“3G net”形式接入网络即可。

购买3G卡，其实一般可以前往持有3G牌照的通信营业厅进行购买，例如中国联通和中国电信，不过由于营业厅中的3G套餐大多是针对通话和信息服务，而PSV插入3G卡只能利用其上网功能，所以使用营业厅服务员所推荐的套餐是十分不划算的。

这里酷洛洛就向各位玩友提供其中一个性价比较高的方案——淘宝购卡。淘宝上有许多通信店可以购买到一些专门针对上网的3G套餐SIM卡，这些套餐其实和营业厅的套餐价钱差不多，但包含更多的上网流量，而相对的不包含任何免费通话时长。这类套餐是最适合使用3G卡上网的设备用户的，这里并不只PSV，还包括3G版的iPad和一些笔记本电脑。另外淘宝购买这些3G卡还有另一个方便的地方，就是你无须在营业厅进行任何相关的资料填写。

由于酷洛洛自己的PSV正是3G版，因此也平时也会使用3G上网，一般情况下，3G的网络速度非常流畅，进行如《武士与龙》等网联游戏时基本不会出现延迟的情况，因此玩家不用担心使用3G卡无法进行游戏。

不过采用3G上网也不是毫无缺点可言，由于部分支持网络对战的PSV游戏，标明进入网战需要使用Wi-Fi模式，例如《山脊赛车》就一定要在Wi-Fi模式下才可以进入在线模式，多少会对3G版PSV带来了不便。另外流量方面，如果同学使用3G卡上网超出了套餐制定流量，后续可能要补交较高的通信资费，不过我想这种情况大多只出现智能手机上，除非同学拿PSV来3G冲浪是为了看在线视频……

本公司为浙江联通 陕西联通 广西联通省级授权代理

所卖资费均支持客服查询 敬请放心购买 如与描述不符 无条件退换

套餐1：38元每张 15*或186号段 特价38元包邮！！

（A套餐）20元享受66A套餐:300M全国流量+50分钟全国主叫 240短信（直接到账72元话费）

▲以酷洛洛自己购买的网售联通3G卡为例，38元一张，为20元/月/300M的套餐，一般联机和上网已经够用了。

掌机的新应用——PSV+蓝牙耳机

过去蓝牙大多是用在手机通话方面，直至最近才出现在掌机应用上。在PSP时代，PSP go已经可以利用其蓝牙功能，不过PSP玩家群体中使用PSP go只有少数人（应该说是极少数），而如今PSV推出，无论你是3G和非3G版，都可以使用其蓝牙了。随时随地享受的高清掌机+没有任何导线的蓝牙耳机，这样的组合听起来确实是一件挺不错的事情。

蓝牙的起源



1998年5月，当时爱立信、诺基亚、东芝、IBM和英特尔公司五家著名厂商，提出了建立一种短距离、低成本的无线传输应用技术。这五家厂商还成立了特别兴趣组，以使这种技术能够成为未来的无线通信标准，这就是蓝牙。蓝牙这一名称的来源甚为有趣，其来自于第十世纪的一位丹麦国王Harald Blatand，由于这位国王喜欢吃蓝莓，导致每天牙龈都是蓝色，所以Blatand如今在英文里被解释为“Bluetooth——蓝牙”。当时组委需要一个十分具有表现力的名字来命名这项技术。经过组织人员一夜关于欧洲历史和未来无线技术发展的讨论后，最后认为用这位Blatand国王的名字命名再合适不过了。

如何为PSV选购蓝牙耳机

原则上只要是蓝牙耳机，都可以用在PSV身上，但是我们总不能把一些手机用的单边蓝牙耳机用在PSV上，因此从选购方面考虑，我们一开始必须过滤掉这一类手机蓝牙耳机，毕竟我们用是为了打游戏，而不是打电话。另外市面上这类高保真蓝牙无线耳机，很容易和一些采用Wi-Fi制式的电脑无线耳机混淆，因此购买时必须问清楚自己选购的无线耳机究竟采用哪一种通信原理，这里酷洛洛就为大家推荐几款适合PSV上使用的蓝牙耳机。当然以下只是小编的个人推荐而已，仅供参考，绝非软文哦。（众编：你是在此地无银么……）

飞利浦SHB9100

厂商：飞利浦	佩戴方式：头戴式
连接方式：蓝牙/3.5mm音频插头	
参考价格：699元	

飞利浦从定位上虽然不是耳机的专业大户，但事实上我们在数码商场看得最多的品牌耳机就是飞利浦，可见其普及性。这款SHB9100是专门为蓝牙用户设计的高音质无线耳机，采用飞利浦产品一贯的简洁风格，内侧使用了白色搭配，头梁部分填充有柔软的海绵材质，可以减小佩戴的压力。耳罩部分采用浮动耳垫，厚实柔软，透气性也不错，佩戴起来极其舒适，长时间使用也不易产生疲劳感，不过由于这种耳垫设计并不是全封闭式，大音量可能会出现“漏音”，让周围的人听到耳机的声音。耳机采用USB内置电源，用USB接口进行充电，因此只要玩家周围有电脑就不怕没地方充电了。另外该耳机采用了FullSound技术，能够最大程度还原音乐原有的动态感，以保证音质。和其他蓝牙耳机一样，该耳机同样内置了麦克风，不过该



功能目前多用在手机通话上而已……而对于小编而言，该耳机其中一个吸引人的地方，就是同时具有无线以及有线两种连接模式，我们既可以使用蓝牙模式在PSV、手机等蓝牙设备上，也可以使用附带的3.5mm插头，用在一切配备音频插口的设备上（当然也包括PSV），通用性非常之强。

价格方面，SHB9100显得有点不那么“亲民”，不过蓝牙耳机普遍价格在200元以上，SHB9100无论在音质还是通用性都极具优势，正所谓一分钱一分货，这个价钱还是在情理之中，资金比较充裕的同学不妨考虑一下。

罗技 UE3000/UE3500

厂商：罗技	佩戴方式：头戴式
连接方式：蓝牙	参考价格：170元/[illegible]



UE始于1995年，美国Van Halen的音响工程师Jerry Harvey 为了让舞台表演拥有精确的监听设备，而研发出世界第一款客制化双单元耳道式耳机系统，随后受到众多巨星青睐，至今全世界已有超过75%的专业音乐人使用，是典型的高端耳机品牌。而随着2011年被数码设备大手罗技收购之后，推出了一系列的低端产品，而价钱也相当喜人，而其中的两款便是UE3000以及UE3500。

这里要先说说UE3000和UE3500的区别，UE3500是在UE3000的基础上加入USB蓝牙适配器的型号，其设计以及耳机参数两者是完全一样的，只是后者可以兼容电脑设备使用耳机。这款耳机也是小编自己为了PSV而入手的产品（不是卖广告哦，只是小编本身是UE饭）。该耳机外壳采用磨砂塑料外观，耳机的音量调整与匹配按钮位于右侧耳机单元的背后，设计较为简约，独特的双框头戴设计提高用户头戴时的透气性之余，还可以起到分散耳机重力的效果，加上

耳机自重较轻，用户长时间使用也不会感觉疲累。和之前的飞利浦SHB9100一样，本耳机采用的是USB充电，满电可以供用户约10小时的连续使用，续航效果不错。关于音质方面，该耳机并没有较大的倾向性，高低音表现都十分均衡，解析度虽然和UE一些上千块的高端耳机有一定距离，但用于PSV游戏已经很足够了。价钱方面，UE3000和UE3500的性价比可以说是十分高的，如果是UE3500，还可以使用在电脑上，进一步增强它的通用性。另外UE3000以及UE3500都分别各有三款颜色供用户选择。



索尼DR-BT140Q

厂商：索尼	佩戴方式：挂耳式
连接方式：蓝牙	参考价格：629元

索尼推出的无线蓝牙耳机数量其实并不少，既然介绍PSV用的蓝牙耳机，自然少不了索尼自家的产品。这款DR-BT140Q挂耳式内置30mm圆顶型驱动单元，能为用户带来高品质的移动立体声音乐体验。该耳机



续航性能相当不错，待机超过200小时，连续播放可以达到12小时。该耳机并非头戴式设计，而是挂耳式，重量十分轻，不过就是有点厚，或许与其内部集成耳麦以及各种音量按钮有关吧。DR-BT140Q其中一个设计特点是两端的耳机线滑块，可以用来调节连接两耳机线的线长，令用户配搭时更加舒适。另外产品还有黑色、红色、银色、白色四种颜色。该耳机价钱并不便宜，但胜在索尼的耳机音质有保证，而且用索尼的耳机配搭PSV，岂不是绝配么（笑）。

总结起来，能够在掌机上实现的无线应用其实并不算多，毕竟一台掌机，能够让我们随时随地进行游戏已经十分足够了。不过随着今后的发展，相信我们会看见越来越多过去我们无法想象的用法，云端游戏？眼睛大小的游戏机？还是《黑客帝国》的“插脑管”，就由我们在今后的日子慢慢期待吧。

索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita

总部PSV Azito

享受掌机的声光极致！

栏目主持：酷洛洛

3DS终于由任天堂久违地宣布了行货，让中国市场这块“游戏边缘地”顿时热闹起来，也意味着索尼的又一块领地受到了挑战。行货的出现自然会让玩家受益，不过大家最为重视的还是游戏，SCE行动再前，却不要失去先机带来的优势才好。

Vita要闻

迎晶莹白PSV发售 香港PS白金商店开幕

2012年6月28日，适逢PSV晶莹白发售之际，SCEH于全港开设8间PS白金商店（PlayStation Platinum Shop）。在PS白金商店中，用


▲香港明星蒙嘉慧（左）和陈茵媺（右）。



▲Show Girl是少不了的。

户可以体验舒适、专业的游戏试玩和购物享受。开幕当天，SCEH更邀请到香港艺人陈茵媺以及蒙嘉慧出席，另外SCEH董事及总经理项明生先生等人亦出席开幕仪式仪式。

《时间旅人》与SCRAP联袂启动100万日元抽奖企划

《时间旅人》是跨越PSV、PSP和3DS三个平台的文字类冒险游戏，其中PSV版和3DS版同时于7月12日发售，PSP版则要迟上一周。7月6日，SCEJ举办了本作的特别活动，让玩家们能率先体验到游戏的世界观。本次活动没有实际地址，全部在网络上进行。玩家可以登录特设网站，应募成为游戏中登场的“帝都大学”的研究员，通过解答应募的考



试问题来观赏游戏的宣传PV、了解各个主要角色，从而潜移默化地把握游戏的世界观。在所有应募的玩家中，SCEJ会选出一名“最优秀研究员”，奖励100万日元的研究助成金。这次的考试问题有SCRAP的加藤龙生考案，他曾经设计过有名的真实逃脱游戏。感兴趣的读者可以前往该网址挑战，不过奖金应该是仅限于日本本土领取。http://www.jp.playstation.com/psvita/special/timetravelers/enter.html

武士与龙

SAMURAI & DRAGONS

◆SEGA◆ACT+SLG◆2012年4月17日◆免费◆日版◆多人◆对应在线游戏



酷洛洛的《武士与龙》攻关日记

最近《武士与龙》开放了骑士族和佣兵族两个新种族，不过感觉推出时间好像不太对，因为这周目相信不少玩家都已经结束高塔攻略，例如酷洛洛的公会如今连Lv8高塔都已经推倒了……本次放出的心得是Lv7高塔迷宫“霸王の楼阁”以及Lv8“デブリズタワー”的攻略法。连载至此，酷洛洛已经放出游戏中所有迷宫攻略的心得了，如果今后有机会的话，会和大家分享其他的资料。（或者换其他游戏说说比较好，哈哈。）

霸王の楼阁

进入条件：占领Lv7的高塔（タワ-），41级以上
适合等级：45级以上
团队必备职业：一名治疗

“霸王の天守”的强化版迷宫，怪物的攻防都有所提升，尤其是攻击力，几乎是原来的两倍，被里面的中忍斩4刀，用心棒立马残血，法师类职业就更不用说了。幸好敌方血量并没有太大提升，推荐两名输出职业同时对付一怪，基本上一轮攻击就可以消灭一只，同时降低被反击的风险。相比原来的“霸王の天守”，这里除了毒沼泽外还有火焰地形，如果队伍组不到治疗职业（最近治疗职业有点缺乏），进攻时一定要谨慎。第4层的野武士攻击力进一步提升，一刀就是大半血，被连斩击中的话就准备好复活药吧，近战职业进攻时要挑好位置，从背后攻击，当其举刀代表准备连斩，注意这时连背后有“霸气”的攻击判定，适当离开等其攻击结束再反击也不迟。最后一层的信长换成了绿色战袍，忍者与激光枪兵的出现时机和之前的“霸王の天守”一样，加强点在于召唤激光枪兵后



▲持续伤害的地形依然是老大难的问题。

也会使用火球、紫色火焰、闪电等魔法攻击，威力更胜从前，玩家要随时留意地面是否存在魔法阵，一旦出现就要立即离开。另外各位如果是刚41级便挑战此迷宫，注意应在装饰品和武器上侧重强化命中部分，因为随着敌人等级的上升，往往会出现无法命中的问题，这对于近战职业来说，攻击打出Miss往往会给予敌人反击的机会，这时无论玩家再怎么强化攻击力都是没有意义的。



▲无论是野武士还是信长，打背是基本的进攻方式。

デブリズタワー

进入条件：占领Lv8的高塔（タワ-），45级以上
适合等级：50级
团队必备职业：一名治疗

这可以说是游戏中的最终迷宫，最吸引人的地方是完成该迷宫可以获得抽取Lv45 S级装备的机会，而进入的条件也是比较苛刻的。一般来说玩家无法单独去占领LV8的高塔，最好的方法就是加入较大的联盟，只要联盟成功占领Lv8的高塔，身为同盟会员的玩家自然也可以前往挑战了。该迷宫最大的特点在于没有任何斩杀杂兵的楼层，每一层都是BOSS战。按楼层从低至高，每一层的BOSS分别为“复誉の要塞”的自来也、“冥府の塔”的蝎子法老、“雷帝の城”的雷龙、“龙王の要塞”的黑暗龙以及“霸王の楼阁”的信长（偏偏没有“神秘の馆”的BOSS）。各BOSS攻击力和防御力都有所提升，其中两头龙的打法和之前的龙类BOSS相同，因此这里就不再详述了，这两BOSS对于一路走上来的玩家来说都不会觉得困难。至于比较棘手的是一开始自来也和最后的信长，其中自来也的几种魔法攻击都非常麻烦，尤其是蓄力后的喷火攻击，输出职业应尽快上前不断攻击以将其打断，否则一旦发动几乎可以确定有一人会被秒（防御职业除外），另外其召唤青蛙后的魔法攻击威力也非常高，治疗职业一定要随时为队友做好支援工作。信长和楼阁时的攻击方式没太大变化，魔法攻击依然很大威胁，但这里最麻烦的地方是信长的HP大幅上升，注定是持久战，整个流程难免会有死伤，进入时要有使用复活药的准备，不然途中挂掉又没办法复活，最终只会坑掉整个团队；另外之前的关卡遇到没有治疗职业时大家可能会选择四输出去碾压，但本迷宫没有治疗职业，可能死多少次都不够用，因此房间内一定要有治疗职业才好选择进入。



▲一开始的BOSS意外的难，攻关的同学要有心理准备。



▲看着这些让人流口水的极品装备，谁不想挑战呢？

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

栏目主持：苍穹

任天堂3DS掌机情报专栏

港台版3DS的公布十分突然，而且还有晴空蓝和珠光桃红两种全新配色，带给玩家相当大的惊喜。虽然目前尚不清楚该版本的锁区是如何安排的，但《马里奥》、《塞尔达》、《生化危机》等游戏的官方中文版还是极具吸引力的，对于国内玩家而言，也算多了一种选择。

3D短波



6月27日：3DS的系统小幅更新，版本号升级为Ver.4.2.0-9，此次更新主要是针对任天堂e商店的安全性。在用户保存信用卡情报时会要求设定一个密码，以后需要输入相应密码才能顺利调用信用卡资料，进一步保护了用户账号的安全。

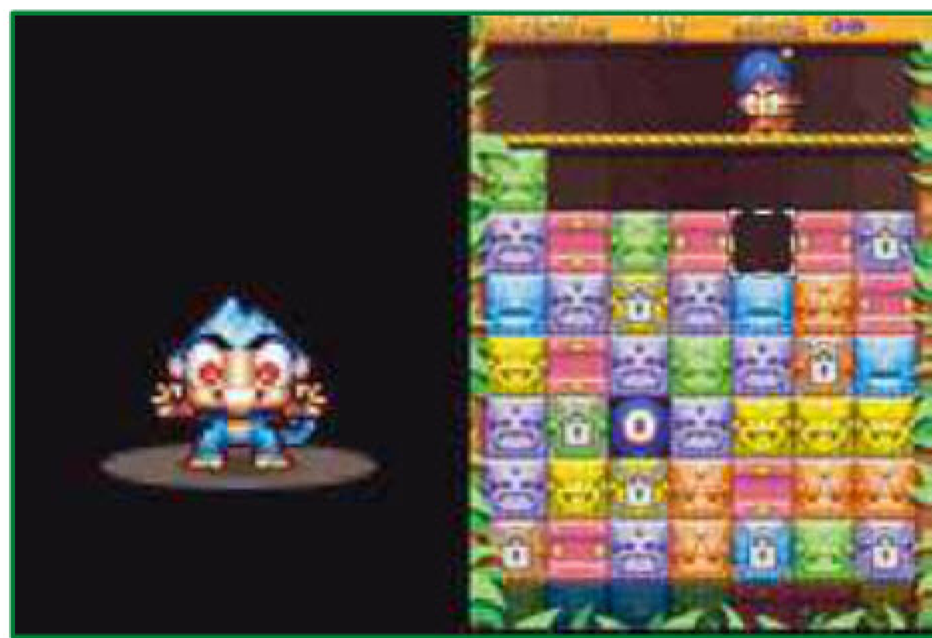


6月27日：即将在7月份发售的《太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠》提供了试玩版下载，该Demo的容量很小、收录了两首曲子且只能试玩7次。而备受期待的SE原创作品——《勇气原点 飞翔妖精》也终于放出了体验版Vol.3“战斗篇”，本Demo围绕新公布的女性角色——伊迪娅·李展开。除了有对应专门AR卡片的角色独白外，本次试玩也终于展现了游戏中的职业以及独特的战斗系统，感兴趣的玩家可以参看本辑“口袋光环”。





6月28日：相比起任天堂e商店日服前一天更新的模拟游戏，美服方面显得厚道得多，放出了两款原创3DS下载游戏。《炸弹猴》是一款方块类的益智游戏，支持一台机器双人协力游戏或展开对战。《漫画英雄弹珠台3D》则收录了以Marvel旗下的漫画英雄为主题的各式弹珠台，包括钢铁侠、美国队长、神奇四侠等知名角色。





6月29日：预定于7月12日发售的游戏《口袋足球联盟 快乐足球》在e商店放出试玩下载，该试玩版非常厚道，可供玩家玩到第二个赛季末或是夺取“新人联赛”的冠军。虽然试玩版内的少数功能设施没有开启，但存档可以继承到正式版。



[redacted]



7月3日：《真・三国无双 VS》放出更新资料Ver.1.1，修正了在战斗中移除扩张右滑杆后游戏无法进行等BUG，并调整了在线游戏时的RP取得规则，对战途中关闭通信的话，会受到扣除RP的处罚。今后惟有下载了更新补丁的玩家才能进行在线游戏。

[redacted]



7月4日：任天堂e商店日服追加了一款音乐游戏《超富有！拓麻歌子们的多层商店的小提琴课》，美服方面则陆续追加了一些3DS下载游戏的美版，诸如《Nikoli的谜题》、《轻松网球3D》等。次日，《夜之魔人和战争的国家漂流的吸血鬼》放出了修正版，修正了一些文字错误及少量BUG。



[redacted]



7月5日：3DS的免费交流软件《无意识交换日记》自公布以来受到了热烈追捧，玩家之间可以用它来分享日常的趣事，岩田聪、辻本良三等业内人士也曾通过该软件向玩家传递信息。如今该软件也放出了免费的更新版，新版将追加6种不同颜色的画笔，让玩家的日记更加丰富多彩。当日记总数超过3000篇时，系统则会自动删除旧的日记。

下载推荐

捕捉我们身边的口袋妖怪！

文 马修

《口袋妖怪 AR搜寻者》是和《口袋妖怪 黑2・白2》配套推出的一款下载游戏，可以给《黑2・白2》提供众多梦特性精灵甚至神兽以及珍贵的道具，下面是关于本游戏的详细介绍。

STG | 射击・体感

口袋妖怪 AR搜寻者

ポケモンARサーチャー

推荐度

Nintendo	日版	2012年6月23日
1人	300日元	无对应周边

菜单对照

游戏菜单	
スタート	开始游戏
ちょうさデータをおくる	传输精灵和道具
开始菜单	
ちょうさをはじめる	调查，即进入游戏的主模式
かいはつしつ	开发，通过消费梦之玉，让博士给武器升级或提供道具
ゲームコイン	用3DS系统币一次加满最大云朵数
ちょうさをおえる	退回到标题菜单

开发

开发选项下共有6项，前三个是升级选项，后三个是战斗中才能使用的道具。其中升级选项比较贵但永久有效，道具虽便宜但是一次性消费品，因此有梦之玉后尽量用来提升前三项。

ビームUP	光线升级，升级后增加光线的威力
エネルギーUP	能量升级，延长对光球战时的时间流逝速度
サーチUP	搜索升级，云朵最大数量增加
ひきよせフィルタ	捕网滤镜，用网将光球或BOSS束缚在自己面前己
からまりフィルタ	缠卷滤镜，降低战斗时光球或BOSS兽的行动
スペアエネルギー	特别能量，增加战斗时的剩余时间

调查详解



调查模式是游戏的主模式，玩家要在这里透过3DS屏幕，用光线射击身边的云层。云层被击中后会破掉，出现的可能是光球，也可能是梦之玉。进入调查模式后，一开始就会为玩家展现当前的云朵分布——云朵都在自己的前方，其中黑色的是藏有光球的云朵，旁边也有普通的粉色云朵和黑色云朵的数量。要尽快打击到黑色云朵，晚了就会变成普通云朵。

云朵

云朵是游戏的重要要素，最初只有10朵，通过升级后可以增加到15朵，以后随着升级还会增加更多。在一次游戏将15朵云朵全部射击掉后，游戏还会自动给出一朵云朵，但别指望里面有光球……云朵会随着时间慢慢积累，大约每5分钟恢复一朵，可以在标题画面里查看。不着急的话大可以慢慢等。此外云朵还可以用每走100步换1枚、每日上限10枚的3DS系统币来换，花5枚可将云朵数直接加到最大，但每日只能用系统币加满云朵三次。

光球

正式开始射击时，如果想抓精灵或获得道具，就挑那些笼罩黑气的金色云朵，一旦出现光球，就尽快尽准地用光线去射击它。光球出现后，屏幕左上会出现一个光线槽，当光线射中光球后光线槽就会积累，当把光球的光线槽全部填满，对光线球的捕捉便告成功。捕获成功后，就可以知道这个光球的原型，可能是梦特性的精灵，也可能是道具。追击光球时，右上角也会出现数字，这个是射击的有效时间，时间本身会流逝，遭到攻击的话也会扣减时间。时间到了0，对该光球的射击便告失败。不过不会退出游戏，而是继续射击其他云朵。

不同原型的光球，其轨迹和攻击也不同，有些比较初级的被攻击后会跑远，像青绵鸟则是隐身后攻击，而各种进化石则是快速运动



摆脱玩家，而且防御力也各不相同。攻击上，光球主要是发出1～3发的与自己非常相近的光环，不过可以用光线抵消掉，而且在光球本体被击中时，攻击的光环也会消失。不管什么移动和攻击方式，光球在攻击前都会停下来短时间蓄力，不要浪费射击的机会。

梦之玉

普通的云朵里都是梦之玉，而当掠过金色云朵没有射击或射击晚了后，里面也会变成梦之玉。梦之玉相当于游戏中的钱，云朵被打碎后可以出现3～5颗梦之玉，快速准确地将这些梦之玉打中后，还会出现一批新的梦之玉，只不过新的一批梦之玉的消失时间更快（笔者目前最多打出过四批次的梦之玉）。第三批次的梦之玉要在移动时算好提前量按下发射光线，才可能在其消失前将之快速打中。梦之玉虽然表面上不如精灵和道具实用，但对于开启关卡、升级道具乃至出现BOSS都是非常重要的。系统会给玩家计算梦之玉的累积获得数目，而且这个



数目不会因为消费掉而扣减。当梦之玉积累到一定数量时，新的关卡会开启。同样的，精灵和道具的种类、BOSS的出现也和梦之玉的积累数有直接关系。

关卡选择

如前所述，精灵和道具的种类和梦之玉积累的总数有关，而和关卡无关，不同关卡主要体现在黑云朵的出现比例上，如果想尽早升级武器、道具以及解禁更多的精灵、道具乃至BOSS战关卡，最好挑最初的免费关卡。否则在武器还没升级的情况下去挑战BOSS，会充分体会到什么叫“打不动”……

BOSS战

本作有三个BOSS，就是游戏发售前重点宣传的三个飞神的灵兽形态。当梦之玉累积够了后，调查关卡菜单里会多出一个进入数为0点的关卡，名字都是模拟装置（シミュレーター），结尾为α、β和γ，分别对应托



尔涅罗斯、波尔托罗斯和拉恩德伦斯。进入后只有一朵特殊的金色云朵，这个就是BOSS了，BOSS并不会藏身在光球中，而是直接与玩家面对面作战。和本作中的所有精灵一样，三飞神也都是梦特性的。

托尔涅罗斯（トルネロス）

关卡：シミュレーターα

特性：再生力（さいせいりょく），交换下场时回复一定体力

梦之玉累积到500颗时风神托尔涅罗斯出现，只是移动范围比普通光球大，整体上难度不算高，时间也充裕。不过还是建议将武器和时间最少升级一次。



波尔托罗斯（ボルトロス）

关卡：シミュレーターβ

特性：蓄电（ちくでん），受到电系攻击时不会受到伤害，同时回复自身最大体力值的1/4



梦之玉累积到1500颗时出现，其移动速度非常快，防御力也够高，笔者在2级光枪、2级时间的条件下枪枪命中，还是在最后剩7秒时勉强取胜。

拉恩德伦斯（ランドロス）

关卡：シミュレーターγ

特性：威吓（いかく），上场时使对方精灵的攻击下降一级，对替身状态以及净体、白烟、怪力钳特性的精灵无效

梦之玉积累到3000时，最终BOSS拉恩德伦斯便出现了，攻防没得说，移动快而且会瞬移。把武器和时间都升到2级吧。



通关后

重复挑战三飞神

通关后，可以继续挑战三飞神，但是要花费梦之玉才能进入关卡：风神托尔涅罗斯的要400颗，雷神波尔托罗斯的要600颗，土地神拉恩德伦斯的要800颗。胜出后还会得到道具作为奖励。

梦特性关东新奥主神

通关后，在3DS上插入第四代的五款正统《口袋》的正版卡中的一款（可以跨地区版本，如日版3DS支持美版卡），在关卡选项中就会多出进入点数为0的隐藏关卡，关卡中可以遇到所插《口袋》版本所对应的主神，都是光球战，攻势不算猛烈，不过瞬移和防御都很强。

版本	神兽	梦特性	特性说明
钻石	迪亚路卡	心灵感应（テレパシー）	不会受到同伴的误伤
珍珠	帕鲁基亚	心灵感应（テレパシー）	不会受到同伴的误伤
白金	基拉帝纳	心灵感应（テレパシー）	不会受到同伴的误伤
心金	凤凰	再生力（さいせいりょく）	交换下场时回复一定体力
灵银	露琪亚	鳞甲（マルチスケイル）	体力满时受到伤害减少一半

与《黑2・白2》联动

《口袋妖怪 AR搜寻者》的最大魅力，无疑是为《口袋妖怪 黑2・白2》提供梦特性精灵了。进入“ちょうさデ-タをおくる”后可以查看已经获得的精灵和道具。其中第一行是普通精灵，第二行是道具，第三行是神兽，其中道具最多6种，普通精灵最多4个，捕捉后多出来的只能放走，在每行要满了后记得往《黑2・白2》里传。

想向《黑2・白2》进行传送，必须要在《AR搜寻者》所在的3DS上插上正版的《黑2・白2》。之后进入《AR搜寻者》，选择“ちょうさデ-タをおくる”，系统会自动检测是否有正版《黑2・白2》，检测到后就会问是否传送，选“はい”确定后，精灵和道具就都传送到《黑2・白2》中。有神兽的话，会优先传送神兽，然后根据剩余可传数目从倒数开始剩下，比如第二栏已经有6只精灵，最后的是壶壶龟；同时在第三栏有一只托尔涅罗斯，那么在传送时，就会优先传送托尔涅罗斯，而最后捉到的壶壶龟会被剩下。

完成了以上的操作后，精灵和道具就都传送到了《黑2・白2》里。进入《黑2・白2》后，在菜单画面选择伊宿连接（イッシュリンク），再选3DS连接（ニンテンドー3DSリンク），点击确认后，便可接收《AR搜寻者》传来的精灵和道具，精灵都在电脑箱里面，道具则在背包对应的分类中。

附表1：游戏中可收服精灵及其性

本作中登场的精灵不算多，但除了本身只有一个特性的电鬼外，其他都是梦特性，而这也是本作最大的卖点。三个飞神和5个隐藏主神的资料已在前面列过，这里就不赘述了。下表中有“进化后”字样的，是由于上一栏精灵进化后改变了特性所以特别列出，这些进化形态都不能在《AR搜寻者》中直接捕获到。

精灵名	特性	特性效果
梦纳（ムンナ）	心灵感应（テレパシ-）	不会受到同伴的误伤
青绵鸟（チルット）	无天气（ノ-てんき）	在场上时使天气的变化无效
利欧鲁（リオル）	恶作剧之心（いたずらごころ）	辅助技能的先制度提升一级
（进化后）卢卡里奥	正义之心（せいぎのこころ）	受到恶系技能攻击时物攻上升一级
壶壶龟（ツボツボ）	性格乖僻（あまのじゃく）	使能力升降的效果与通常情况相反
3D龙（ポリゴン）	分析（アナライズ）	全场最后行动时使技能威力提升
辛波拉（シンボラー）	有色眼镜（いろめがね）	在技能效果不佳之时，技能的威力翻倍
飘飘鬼（フワンテ）	热暴走（ねつぼうそう）	自身陷入烧伤状态时特殊类技能的威力上升
波克比（トゲピー）	强运（きょううん）	更容易使出会心一击
宝宝丁（プリン）	同伴守护（フレンドガ-ド）	使同伴受到的伤害降低
（进化后）胖可丁	读心术（おみとおし）	能够知道对手携带的道具
拉露丝（ラルトス）	心灵感应（テレパシ-）	不会受到同伴的误伤
（进化后）艾雷特	正义之心（せいぎのこころ）	受到恶系技能攻击时物攻上升一级
海星星（ヒトデマン）	分析（アナライズ）	全场最后行动时使技能威力提升
迷唇娃（ムチュール）	湿润躯体（うるおいボディ）	暴雨天气下，每回合结束时回复自身的どく、もうどく、ねむり、まひ、やけど、こおり异常状态
（进化后）红唇姐	干燥皮肤（かんそうはだ）	受到水系技能的攻击时回复最大体力值的1/4；受到火系技能的攻击时追加25%的伤害。暴雨天气下，每回合回复最大体力值的1/8；烈日天气下，每回合损失最大体力值的1/8
米卡尔鬼（ミカルゲ）	穿透（すりぬけ）	无视对方的各种防御膜
多米拉（ドーミラー）	重金属（ヘヴィメタル）	使自身体重变为原来的2倍
电鬼（ロトム)	浮游（ふゆう）	不会受到地系技能的影响

附表2：游戏中可入手道具及作用

本作中的道具也不少，但都很实用，且不说各种进化石和元气药，几种颜色碎片在学习定点教学技能时可是需求量很大的。

道具名	译名	道具效果
ヒメリの実	6号果	濒死时HP回复10
あおいかけら	蓝色碎片	学习定点技能时使用
きいろいかけら	黄色碎片	学习定点技能时使用
みどりのかけら	绿色碎片	学习定点技能时使用
あかいかけら	红色碎片	学习定点技能时使用
ほしのかけら	星之碎片	可以卖4900元
げんきのかけら	元气碎片	回复单个战斗不能的精灵，并且回复至其最大的HP的一半
げんきのかたまり	元气药块	回复单个战斗不能的精灵，并且回复至其最大的HP
せいなるはい	圣灰	回复队伍中所有濒死状态的精灵
たいようのいし	太阳石	特定精灵在进化时使用
かみなりのいし	雷之石	特定精灵在进化时使用
みずのいし	水之石	特定精灵在进化时使用
つきのいし	月之石	特定精灵在进化时使用
リーフのいし	叶之石	特定精灵在进化时使用
ほのおのいし	火之石	特定精灵在进化时使用

次元口袋

《夜之魔人》攻关日记

文 半夏

本栏目在184辑的“下载推荐”中曾为大家介绍了一款3DS下载游戏《夜之魔人和战争的国家 漂流的吸血鬼》，在进行这款游戏时笔者发现了一些有趣的地方，遂写成游戏日记让大家能够感受这款游戏的乐趣。



纪元1560年1月1日 雪

我是个娇弱的吸血鬼名叫金太郎（据说遥远的中国有个叫“灰太狼”的，他和我没有任何关系特此说明），被恐怖的上司命令来到人间寻找“霸者之魂”。晕倒在武士之国的我被当地亲切的居民美女岩崎救了，她给我喝了美味的番茄汁，并把我带到磐城这个城市，可真是个好人。查看了“情报”之后发现这个城市隶属伊达家，那么理所当然的第一天要“Let's party”嘛，





想去找居民一起玩却发现只能和岩崎一起，不认识其他人稍微有点寂寞啊……夜晚的时候收到了恐怖上司的来信，信的语气居然是一副高中女生的口吻，上司究竟是什么人物呢，真令人困惑。想去吸血却因为天气不好街上空无一人，只好睡觉到第二天。

纪元1560年1月2日　雪

“女高中生”上司曾说过让我多和居民交流，今天就来写信吧，当然要写给可爱的女孩子了，藤井（女23岁）快来接受我爱的情书吧（大误）。信件由飞脚的加藤先生负责投递，既然叫飞脚他肯定跑得很快，这么想着的我真是“太甜了”。岩



崎又来找我，说我目前是无业游民不工作的话要饿肚子了，推荐我去搜集素材，好吧……迫于生计还是要工作，这年头吸血鬼也不好当啊。和她在聊天过程中就这么到了晚上，哎？我给小藤井的情书为什么还没送到？飞脚先生，我的情书呢？难道丢件了？抱着满腹的疑问就这么到了白天。

纪元1560年1月3日　雪

今天开始要按照美女岩崎的建议开始工作了，这个小城市只有渔业资源还算丰富，于是从今天开始要进行连续3天的捕鱼作业，我是怕光的吸血鬼，希望不要晒得太凶让我化成灰烬（T_T）。

纪元1560年1月6日　雨

漫长的捕鱼作业终于迎来尾声，在我已经快要遗忘时飞脚的加藤总算把我的信交给了小藤井，这也太慢了吧！同城快递居然3天才送到，加藤先生你飞脚的称号也太浪得虚名了！（很多年后，才有知情人士告诉我，“飞脚”其实是职业名……）



纪元1560年1月7日　晴

按照岩崎教给我的方法，我开始研究道具的合成，手头只有之前捕到的鱼，想要做成刺身，却只做出了难吃的刺身，我的厨艺真的那么糟糕么？去商店买了些盐，想要做烤鱼，却只做出了烤糊的鱼……料理白痴欲哭无泪啊。心情郁闷的我决定在城市里到处走走希望能够认识更多的人，居然遇到了在大名手下工作的家老渡边，家老可是国家重臣，相当于高级公务员，和他搞好关系搞不好能帮我找份工作，我就再也不是无业游民了！马上带着他去喝酒，谁知道他竟然不满意，好感度刷地一下就下降了，555……我的工作估计是要泡汤了。

纪元1560年2月8日　阴



时间过得飞快，我已经渐渐适应了这里的生活，每天进行劳作或者和居民一起玩非常充实，但我似乎忘了些什么……你妹啊！我是个吸血鬼啊！怎么把这茬给忘了！再不吸血我的“高中女生”上司要发飙了！今晚的夜色很浓，我趁机来到街道上寻找落单的人，偶遇长谷川——她是街头杂货店的老板，曾给过我不少优惠，因为怕她贫血我选择只吸一点，谁知道这样她就成为了我的下仆，点开她的装备一看，身上居然有2万金钱！毫不犹豫地选择上供给我，一瞬间就暴富了，再也不用在烈日下辛勤劳作了，高帅富的感觉真好！

纪元1560年2月20日　风

这几天牙齿总是隐隐作痛，莫非是上次吸血时不小心从谁那里染来的病，为啥蛀牙会通过吸血传染，这不科学啊！自从第一次吸血得到下仆之后我尝到了甜头，开始每天晚上都去寻找猎物，虽然下仆越来越多，但是渐渐的街道上开始有了吸血鬼的传言，大家看我的眼神也总是怪怪的，今天他们还跑到邻国去求助我的天敌传教士来消灭我，哼哼！我可不是那么好对付的，上司曾教导过我用魔法掩盖自己的行踪，这样他就再也找不到我了，咩咔咔咔！

纪元1560年4月15日　晴

宣教士来到我所在的城市，却因为魔法而找不到我，最后只能取消任务，我暂时安全了。周边各国势力变化风起云涌，织田家似乎收纳了好几个小地方，几个小势力因为天灾而被铲平，我所在的伊达家还很风平浪静。之前一直保持积极联系的藤井小姐似乎要搬去其他城市了，为什么！我的小藤井你不要我了吗？等等……你什么时候结婚了？你身边那个男人是肿么回事，结婚都不告诉我，坑爹啊！由于失恋的伤感夜晚我在街上游荡，突然发现许久不见的美女岩崎也在街上走，好机会啊，让我吸点血补偿一下我受伤的心灵吧！之前都选择吸一点，这次我这么难过选择吸多一点吧，吸血过后得到了岩崎的料理技能，原来她不光是个美女，还是个会做饭的美女，早知道我就不勾搭藤井了，守着岩崎也是一件很不错的事情嘛。突然神秘的天之音提示“岩崎由于失血过多死亡了”……哎？怎么会这样！就这么死掉了？555……这个世界我第一个遇到的人就这么因为我的过错死掉了，虽然我还得到了一个“毫不留情”的成就，但我一点也不高兴！如果上天再给我一次机会，我希望是……只吸一小点……



金太郎的生活还在继续，他遇到的各种各样的囧事儿说也说不完，就在忙忙碌碌间，他似乎忘记了些什么，是不是有个叫什么“霸者……霸者什么的……”，忘记了主业的金太郎后来被“女高中生”上司狠狠地教训了（真是太喜闻乐见了）。

便携领域

最近来到了被戏称为“魔都”的上海，观察了一下这里的便携设备，发现iPhone虽然仍是主流，但并不如想象中那般压倒性地多，整体呈现百花齐放的状态，很多塞班系的机器仍然在各个年龄层的人群手中服役，不过平板电脑则是清一色的iPad。闲话至此，开始本次的栏目。



《死亡空间》开发团队首部iOS游戏《Catch the Ark》近日推出

曾开发过《死亡空间》、《但丁地狱》、《教父2》的PlaySide工作室近日有了新动向，他们将在iOS平台推出一款动作类游戏《Catch the Ark》。看游戏名就很容易想到这是一部欢快的作品，故事讲述三个可爱的动物在一场灾难性洪水中奋力逃亡的故事，动物们必须乘坐在木筏上顺着激流到达诺亚方舟。《Catch the Ark》历经数个月的人物和故事概念设计，其中也包含着PlaySide对于移动游戏开发的理念，虽然目前看起来它和很多跑酷风格的休闲游戏类似，但开发小组对它的重视让人不得不对它产生兴趣。从官网介绍来看，制作方对本作的画面和游戏性相当的有信心，如果你了解了这个开发团队，或许就会更加期待这款新作。从成立之初，PlaySide工作室就决定专注于“质量”的移动游戏开发。创始人Sakkas曾表示：“创立新工作室的目标是让这些制作3A级大作的人，把他们的天才和经验带给移动用户。简单地将他们的品牌游戏扔到移动平台上，这绝不是移动用户想要的东西，我们完全不打算这样做。本作将于2012年第三季度与iPad和iPhone用户见面，游戏品质和可玩性如何，终究还要由各位玩家说了算。







射击游戏《Critical Strike》登陆



如果你喜欢《反恐精英》和僵尸题材是游戏，那么这款名为《Critical Strike》的游戏绝对会引起你的兴趣。这是国外工作室Studio on Mars开发的一款第三人称射击游戏。这款游戏并没有采用Half-Life引擎，而是基于Unity引擎，以CS1.6为模板进行制作，游戏从开始就使用全新的代码和游戏资源进行独立开发，同样提供了很高的图形和流畅性，无论是现在的单核手机还是多核设备，都能提供流畅的游戏体验。这款游戏支持iOS和Android跨平台联机，本地和网络均能联网。单机模式支持电脑加入陪玩，练级模式可以和好友对战。游戏提供有经典模式、僵尸模式和团队模式，还有几十个地图可供选择，并且可以使用Unity 3D自建地图并上传使用，服务器端可以对血量、刷新速度、AI难度等进行设置。最重要的是，游戏针对触摸屏操作进行了优化，让跑跳、换枪、开枪等动作不再那么别扭，可能有些玩家还不习惯使用触摸屏玩射击游戏，不过没关系，本作同样支持Zeemote蓝牙游戏手柄，更加接近游戏主机的体验。值得一提的是，这款游戏提供免费下载，感兴趣的玩家不妨关注一下。

RPG经典《最终幻想Ⅲ》再次回归！





“《最终幻想》系列”是许多玩家心中无可取代的经典之作，它已经陪伴我们走过了20个年头，如今该系列已经发售了十几代，但这并不妨碍早期的版本被玩家挂念，近日该系列的经典作品《最终幻想Ⅲ》登陆到了Android平台。《最终幻想》最吸引人的地方，就是其非常浓重的探险剧情了，Android版的《最终幻想Ⅲ》在这方面做得非常的出色，一开始玩家将扮演被水晶宣召的少年，在接下来的冒险过程中玩家将遇到怪兽、友情、任务等一系列事件。此次的Android版本是2006年NDS版游戏的移植再制作版本。游戏在保持了原有游戏画面的3D表现方式和风格之上，还在很多画面细节上进行了优化处理，让画面质量达到了一个更好的层次。虽然不像很多大型游戏那样，充满写实的风格，但《最终幻想Ⅲ》的那种梦幻童话风一样让玩家眼前一亮。配乐上也是延用了“《最终幻想》系列”的经典配乐，操作方面SE针对Android平台的特性进行了改进和优化，触屏的指令控制和触发式虚拟摇杆和按键，构成了游戏的基本，整体简单流畅，不会让人感觉到有不顺手的问题。

iPad商标侵权案和解 苹果为自己的疏忽买单



旷日持久的iPad商标案终于在近日落下帷幕。广东省高级人民法院对外公布，苹果公司已与深圳唯冠就iPad商标案达成和解，苹果公司向深圳唯冠公司支付6000万美元，该院已于6月25日向双方送达民事调解书，该调解书已经正式生效。业内人士表示，双方的和解将有助于利益最大化，同时也为中外知识产权提供经典案例。据广东省高级人民法院透露，日前苹果公司已按调解书的要求向广东高院指定账户汇入6000万美元，并于6月28日向该案的一审法院深圳市中级人民法院申请强制执行上述民事调解书。

在今年2月29日公开审理此案后，承办案件的合议庭认为，为使纠纷双方利益最大化，调解是最佳选择。目前唯冠公司债权人已达数百人，其最大的财产估值主要集中在iPad商标的价值上。诉讼前，涉案商标已被数个银行申请轮候查封，一旦该商标价值发生贬损的话，将会导致债权人更大损失。

判决结果一出，唯冠与苹果和解一事便成了微博热门。有网友仍表示深圳唯冠此举是“无赖行为”，称“唯冠在这个品牌上的投入有多少，收益有多少，失去的损失恐怕连个零头都没有”。但更多的网友称苹果要为自己的疏忽负责。李开复在微博上表示“最后和解：苹果为疏忽付出应负担较合适的代价”。除了反对唯冠的声音外，也有网友表示，苹果与唯冠的官司终于有了结果，最终以6000万美元达成和解，远低于预期，但也看到中国企业在国际竞争中的一次胜利。

售价不足1300 索尼Xperia miro ST23i将上市



今年6月，索尼移动通信发布了两款时尚智能手机，其中一款即为索尼Xperia miro ST23i，这款手机搭载了Android 4.0操作系统。在英国Clove网上商城，索尼Xperia miro ST23i现已上线预售，其税后售价为126英镑，约合人民币1256元，该价格显然十分实惠，不过这款手机何时正式到货，Clove方面暂时并未公布。而先前索尼移动通信方面表示，索尼Xperia miro ST23i将会于今年第三季度全球上市发售。在配置方面，根据Clove网上商城的页面信息，索尼Xperia miro ST23i采用3.5英寸触摸屏，搭载800MHz高通处理器，配备512MB RAM，运行Android 4.0操作系统，500万像素相机支持LED与自动对焦，正面也配备前置摄像头，可自拍并支持IP视频通话，另外还有xLOUD外放扩声技术，1500mAh的电池能基本满足日常使用，总体来说算是一款入门级的Android 4.0智能手机。

Google开发者大会2012发布Android 4.1 Jelly Bean系统



距离上一次发布Android 4.0版本不过8个月，近日在Google开发者大会上，Google正式公布了代号为Jelly Bean的Android 4.1系统。此次版本主要针对用户界面以及流畅度进行了加强， 并加入更多新特性。

相比于4.0，4.1版本在图形处理上采用了三重缓冲技术，界面的反应与流畅度上变得更迅速，实际效果可以从卷动页面或是界面动画中感受到。另外4.1也利用了多种技术降低屏幕的触控延迟，甚至在用户触控屏幕的时候增加处理器的用量，从而获得更实时的反应，为了进行比较，Google甚至在会场上用了高速摄影机拍摄，以慢动作的方式比较了两者的不同。为了应对Siri，Google也重新设计了搜索功能，它不但现在支持自然语意搜索，也能利用语音输入来搜索，并且语音响应搜索结果，例如用户用语音询问某地的海拔高度有多高，语音搜索会直接响应多少米，而不是列出一大串关键词的网页列表。

此次Google还新加入一个叫做“Google Now”的服务，它可以自动根据使用者的情况，提供实时的信息，比方说它在用户出门上班前，会显示当前所在地的天气，开车时可显示现在的路况，当使用者下一个备忘录约会有设定地点时，可以规划到目的地的路线，在火车月台上可自动显示下一班到站火车的时间，甚至会显示现在最新的赛事比分。Google表示，他们预计将在七月中经由无线更新的方式，让Galaxy Nexus、XOOM与Nexus S拥有最新的操作系统，并开放Android 4.1的源代码。



iOS

Weather+



类型：天气	厂商：ITWC
价格：0.99美元	版本：英文版

天气类应用现在已经成了智能手机上不可或缺的日常软件，时不时看一下天气情况有助于安排日常事务，虽然大多数用户看重的是这类软件的实用性，但美观的界面很难让人拒绝，而这款《Weather+》就是主打华丽的界面。本应用被《纽约时报》列为最好用的天气软件，当然，这指的是界面的华丽程度。当你打开应用，华丽的动态气象资讯会把你震撼住，每一个水滴、每一个风吹草动都能给人身临其境的感觉，而这些动态效果都是根据当时的天气状况进行表现的，并不是几张图片随意地循环切换。最主要的天气信息都是用半透明方框整齐划分，时间、日期、地名等信息会显示在界面最上方，而用户可以在下方看到未来五天的天气预报。为了满足专业用户，在界面最底部还可以了解到风力、气压、湿度等气象要素数值。虽说本应用华丽无比，但是实用性也并没有因此而打折，对于一般的天气情况了解绰绰有余，画面控的用户们不要错过该应用。









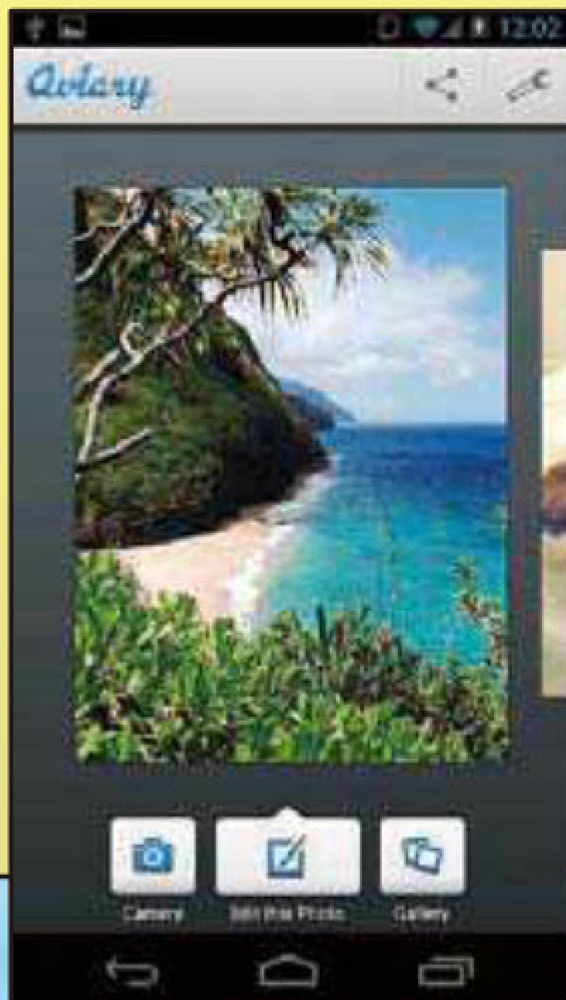
Android

Aviary Photo Editor

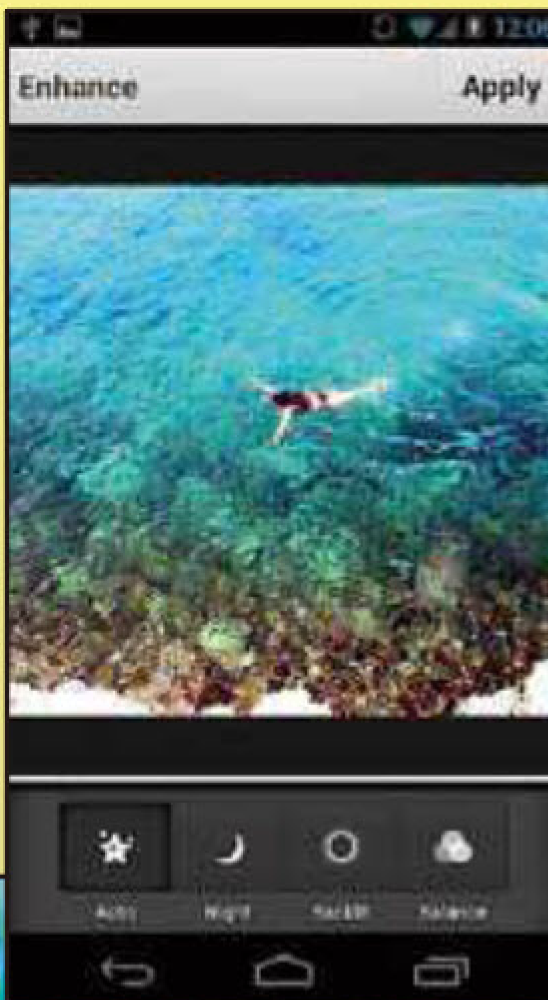


类型：摄影	厂商：Aviary
价格：免费	版本：英文版

《Aviary Photo Editor》是最近人气上升特别快的一款照片编辑应用，优秀的体验让越来越多的用户感受到了其优点。本应用的界面采用了简洁的风格，蓝白配色给人很清新的感觉。从相册中选择一张照片后会在下方出现强化、效果、贴纸、方向、剪裁五个编辑照片中最常用到功能，而“强化”这个模式是本应用的一个特色，它提供了自动、夜晚、背光、平衡四种选项，分别对不同光比特点的照片进行针对性调整，比如背光的照片往往是黑压压的一片，如果用背光选项进行处理后会在保证亮部不变的情况下提亮暗部，增加图像细节，对手机照片的素质有着极大改善。把图像细节丰富后再通过效果模式中的诸多调色方案进行色彩调整，会得到跟原片完全不一样的感觉。总的来说，本应用在画质与效果上都有不错的表现，操作和读取都非常流畅，但滤镜效果数量还有一些少，风格种类也稍微欠缺。









为你的手机电量保驾护航，电小二薄客1900A背夹电池。

自2007年iPhone推出后就在全球掀起了智能机风潮，让消费者体验到了智能手机带来的强大功能与方便快捷，不过有一点不得不承认，当听音乐、照相、看书、上网等诸多功能同时集中到一台机器后，电池的续航问题成了一个让人头疼的问题，经常电量不到一天就耗尽，所以拥有一个移动电源是很有必要的。电小二薄客是一款背夹式电池，顾名思义，本产品在外观上和普通的保护壳没有多大区别，它既具备保护套的功能，又能给iPhone4/4S充电。

这款背夹电池有黑白两种颜色可选，两种颜色采用的工艺也有所不同。黑色款表面采用磨砂材质，不仅防滑耐磨，而且也不易留下指纹；白色款表面采用UV材质，比黑色款更加光滑透亮，并且背夹上进行了开孔，为手机的各个各个功能键预留了位置，不会妨碍手机的正常操作。电源的背下方是一个电源按钮和四个LED指示灯，每个指示灯代表约25%的电量。按下电源按钮，指示灯就会点亮，当只有1个指示灯闪烁时，表明电量不足，而背夹电池的底部有一个Micro USB接口，连接PC后，进行充电的同时，还能够与iTunes进行数据同步。在最重要的续航能力上，本款背夹电池拥有1900mAh的电容量，虽说相对那些巨无霸移动电池的续航支持显得有些弱小，但是考虑到其在保持16mm的厚度的情况下也能增加一倍的续航能力，还是可以容忍的，而且相对同类产品本电池背夹在体积上已算做得不错。





所谓熊掌与熊掌不可兼得，本产品的确不太适合那些追求长期野外出行的用户，但是对于那些在城市中穿梭，随时收发邮件的、玩游戏、听音乐的用户来说已经绰绰有余，轻巧的设计也并不会让人感到累赘。





游戏坊

Android



王国突袭

Kingdom Rush

■Ironhide Game ■SLG ■0.99 美元 ■英文版

本作是由乌拉圭游戏工作室Ironhide Game Studio制作的一款塔防类游戏，游戏一经推出即广受好评。与一般塔防类似，游戏在一张辽阔地图上以战争关卡的形式展开，玩家要在关卡中安置好不同作用的防御塔来抵御各种魔物和敌人的进攻。游戏的场景丰富多彩，有草地、森林、雪原、冰川和火山等不同的风景，不过由于战斗地形比较开阔，敌我双方单位在手机上显示得过于细小，游戏中共有箭塔、魔法塔、兵营和火炮塔4种基本建筑，值得一提的是，游戏中兵营的摆法非常讲究，它可以用于拦截和抵御，如果能和周围攻击单位配合好，能给我方提供更多打击敌人的机会，而当升级成高级建筑后，还可以配备2至3种专属技能。游戏中玩家有陨石魔法和佣兵增援两种特殊技能，特别是陨石攻击有着巨大的攻击范围和杀伤力，非常适合在命悬一线的时候进行最后反击。本作的平衡做得不错，讲究战略与配合，多变的敌人种类与进攻路线让其比其他塔防游戏更具吸引力，喜爱塔防的玩家不要错过。









Android



逻辑方块

Logic Square

■Dev Square ■PUZ ■免费 ■英文版

本作是很有意思的一款方块类游戏，这款游戏融合了扫雷和数独的诸多优点，开创了一种新的玩法。本作的风格偏日系，卡通味很浓，每个关卡的谜题都包含一张隐藏图片的方块图阵，系统会在方块的左边和顶部提供数字提示，表示该行或该列应该连续标记的方块数量，如果有多个数字提示，比如2和3，表示该行或该列需连续标记2个方块，然后空出N个格子，接着连续标记3个方块，如果游戏中标记错误，系统会自动扣去一定的时间表示惩罚。而在游戏的商店中还可以买到沙漏、放大镜等道具，它们分别能起到增加时间或帮助找寻正确方块的作用。虽说本作的游戏概念听起来很简单，但对于一些新手来说在刚开始玩时还是会有点捉襟见肘，建议先在教程里练练身手，对于喜欢动脑筋玩家来说本作是一个不错的选择，丰富的关卡和巧妙的解法让游戏的耐玩度处在一个不错的水准。









文 苍穹 美编 咕噜



随着6月22日的任天堂网络直播会上公布了第3名新角色，本作的情报也进一步浮出水面，下面就逐一介绍。

ACT	动作・一骑当千	
战国无双 编年史 2nd		
战国无双 Chronicle 2nd		
Koei Tecmo Games	日版	预定2012年9月13日
1～2人	6090日元	对应周边未定

相关报道：Vol.184 P70

神秘角色身分公开！

背负宿命的可怜当主

井伊直虎



声优：齐藤佑圭



▲穿着虽然大胆，实际上却非常害羞，声线也是可爱型的。



侍奉今川家的远江豪族——井伊家的当主，由于家族中没有男孩，故改了“直虎”这样的男姓名并继位，是战国时代少有的女性领主。身为女儿身的她对自己是否拥有当主的器量而困惑不已，在桶狭间之战后，为了让陷入混乱的远江恢复和平而战。





▲井伊直虎的招式以腿技为主。

七换主公的冷静之将

藤堂高虎



声优：松风雅也



▲“没有七次易主的不配称作武士”是藤堂高虎的名言。



▲由于附带冰属性，手持细剑的他攻击范围并不狭窄。

以“七次易主”而闻名的武将，最早侍奉的是浅井长政，曾在姊川之战受到嘉奖。但随着浅井家的灭亡，藤堂高虎也开始了寻觅明主的辗转仕途。他一方面是无比冷静的现实主义者，其实在内心深处的另一方面，也抱有着对侍奉的主公尽忠效命的热忱。

胸藏大志的新阴流剑豪

柳生宗矩



▲柳生宗矩使用一把超长的太刀，招式大开大合。



▲《Z53》已取消了宫本武藏和佐佐木小次郎两位剑客，这次反倒加入了柳生宗矩。



声优：宫崎宽务

柳生宗严的第5个儿子，行踪叵测、胸怀城府的兵法家。含糊其辞的言行背后，并不像一般剑客那样拘泥于一对一的胜负，而是追寻着能治理天下的“剑道”。他以“不杀”为信条，后来侍奉德川家康，并成为将军家的剑术师范。

决定命运的取舍、武将之间的羁绊！

在“无双演武”模式中，玩家的对话选择不单会影响与史实武将之间的友好度，更会导致剧情线路向不同的方向发展。比如在“桶狭间合战”后，接受羽柴秀吉的邀请、侍奉织田家就会进入“稻叶山之战”，反之则进入“金崎撤退战”。前作中的剧情和武将事件颇受玩家好评，希望本作能再接再厉。







▲前作中已有角色也会追加更多的全新事件。



◀除了图标外，下屏界面基本没有变化，同样可以在4名武将间随时切换。

文 酷洛洛 美编 sienna

超越世界限制的“高达世纪”

继3DS《SD高达G世纪 3D》后，系列再出新作，不过这次平台既不是3DS、也不是PSV，而是在《SD高达G世纪 世界》登陆的PSP平台上再度登场。到底本作在哪一方面会“超世界”呢？现在我们就通过游戏情报来先睹为快吧。

PSP　SLG　战略・机器人&动漫

SD高达G世纪 超世界		
SDガンダム ジージェネレーション オーバーワールド		
NBGI	日版	预定2012年9月27日
1人	6280日元	无对应周边

参战作品达到系列之最！

说到《G世纪》，让人印象最深的无疑是庞大的参战作品数目，每一作《G世纪》在发布时都可以称之为当时的高达百科全书，原因是游戏收录的高达作品往往是从最初作品到最新作。而本作自然也不例外，参战作品从最初的《机动战士高达》，到最新的《机动战士高达UC》、《机动战士高达AGE》都收录其中，除此之外，一些小说版、漫画版的作品，如《机动战士高达W外传 G-UNIT》等也成为本作的新参战作品，现在就来看看目前公布的参战作品表吧。

ν高达

命运高达

能天使高达

全新内容让你刮目相看

参展作品
机动战士高达
MSV
MSX
机动战士高达 08MS小队
机动战士高达 MSIGLOO 1年战争秘录
机动战士高达 MSIGLOO 默示录0079
机动战士高达 MSIGLOO2 重力战线
机动战士高达外传 蓝色宿命
机动战士高达外传 宇宙、闪光的尽头……
吉翁前线 机动战士高达 0079
机动战士高达0080 口袋中的战争
机动战士高达战记 U.C.0081
机动战士高达0083 星尘回忆录
ADVANCE OF Z 在迪坦斯的军旗下
机动战士Z高达
机动战士Z高达 A New Translation
Z-MSV
高达 前哨战
机动战士高达ZZ
机动战士高达 夏亚的逆袭
CCA-MSV

参展作品
M-MSV
机动战士高达UC
机动战士高达UC-MSV
机动战士高达 闪光的哈萨威
机动战士高达F90
机动战士高达 影子方程式91
机动战士高达F91
F91-MSV
机动战士海盗高达
机动战士海盗高达 骷髅心
机动战士海盗高达 钢铁的7人
机动战士V高达
机动武斗传G高达
新机动战记高达W
新机动战记高达W 无尽的华尔兹
机动战士高达W外传 G-UNIT
机动新世纪高达X
A高达
机动战士高达SEED
SEED-MSV
机动战士高达SEED ASTRAY

惊人的参战作品数

参展作品
机动战士高达SEED X ASTRAY
机动战士高达SEED DESTINY
SEED DESTINY-MSV
机动战士高达SEED C.E.73 观星者
机动战士高达00（含第二季）
机动战士高达00 先驱者的觉醒
机动战士高达OO
机动战士高达OOP
机动战士高达OOF
机动战士高达OOV
机动战士高达OOI
机动战士高达AGE
模型战士高达模型制作家 起始G
机动战士高达 秘密武装 幽灵子弹
SD高达世界 扭蛋战士系列
SD高达GX
？？？（即将发表）
机动战士高达 CROSS DIMENSION 0079 对死去的人们祈祷
机动战士高达 基连之野望
？？？（即将发表）
G世纪原创系列

系列首创 W 故事



游历众《高达》的世界
“世纪旅途”模式

和《G世纪 世界》一样，本作将众多高达作品故事连成一线，玩家在该模式攻关过程中，可以了解到一众作品的故事。

潜藏在“G世纪系统”中的暗涌
“世界核心”模式

这里是由所有高达世界凝聚成的巨大情报网“G世纪系统”。随着玩家攻略过程中数据库情报的开启，可以逐渐走向系统的中心。



打通两个模式，故事的真相将解明？

从人气作品中

作品简介 **机动战士高达UC 机动战士高达 UC-MSV**

由福井晴敏原作的小说作品，故事以宇宙世纪为舞台。目前剧场版正火热连载中，全部共7篇。在《G世纪 超世界》中，将收录至EP5的机体及内容。

报丧女妖 "独角兽模式&毁灭模式"







▲►独角兽高达的2号机，发动"NT-D"之后会进入性能大幅飞跃的毁灭模式。

新安洲·试验型





▲新安洲被新吉翁残党部队"袖章"抢夺前的样式，机体颜色有别于新安洲，通体白色，有着极高的性能。



▲在安杰洛专用型"杰拉·祖鲁"的基础上，安装新安洲部件的机体。



罗森·祖鲁

挑选机体 创造最强部队

德尔塔高达改



▶PS3《机动战士高达UC》中登场的机体，Z计划的后继机型，搭载了试作型翼状浮游炮，并隐藏着各种秘密。

安克夏





◀该机是能在大气圈中使用的可变形机动战士——NRX-044亚希玛的后继机型。

德尔塔高达



▲延续着“百式”的样式设计，并加入可变形结构的机体，同样在PS3版游戏中登场。





▲以装备大量实弹武装为设计，强袭型杰刚的原型机。

强袭型杰刚原型机

作品简介 机动战士高达W外传 G-UNIT

与《机动战士高达W》在同一舞台，同一时间线上发生的另一个故事。原作漫画在当时亦衍生出一系列的模型。标题中的“G-UNIT”指代特定机体搭载的部件。

幻象高达



◀两翼搭载可无效化光束的反射护罩，并装备有近战武装“光束鱼叉”的高性能机体。

海德拉高达





▲其最大特点是搭载有能脱离本体、由线控进行攻击的肩爪。通过收拢双腿更可以变形为高机动形态。

作品简介 机动战士高达SEED X ASTRAY

本作是采用《机动战士高达SEED》相同的背景展开的故事，曾推出小说和漫画版。讲述主人公罗·裘尔和丛云劾被事件卷入的经历。

异端高达强力型红色机



▼以日本刀形态的主武装“新菊一文字”为主要作战武器。



作品简介 机动战士高达AGEY

描述地球联邦与火星圈国家“VEGAN”之间战争的《机动战士高达AGE》，目前正火热连载中，这也是系列上首次以“爷孙三代”作为主角展开的高达作品。

高达AGE-2 通常型





▲伴随高达AGE-1的战斗数据演变进化的次时代机体。

作品简介 机动战士高达W 无尽的华尔兹

作为《新机动战记高达W》的OVA作品，于1998年推出剧场版。讲述战争结束的1年后。为对抗企图支配地球圈的势力，主人公希罗等人再度出击。



飞翼高达（EW）



艾比安高达（EW）



▲可以变形为巡航形态的高机动性机体，其搭载的大出力光束炮有着极大威力。飞翼高达EW版为《新机动战记高达W 无尽的华尔兹》的逆向设计机型，正式登场作品是连载漫画《新机动战记高达W 无尽的华尔兹 败者的荣光》。



◀希罗的对手杰克斯的座驾，特点为全近战武装，没有任何射击武器。

作品简介 机动战士高达00VY

《机动战士高达00》的外传故事，以小说和模型两方面展开的作品。



▲附加有飞机级别的高机动性装备的能天使高达。

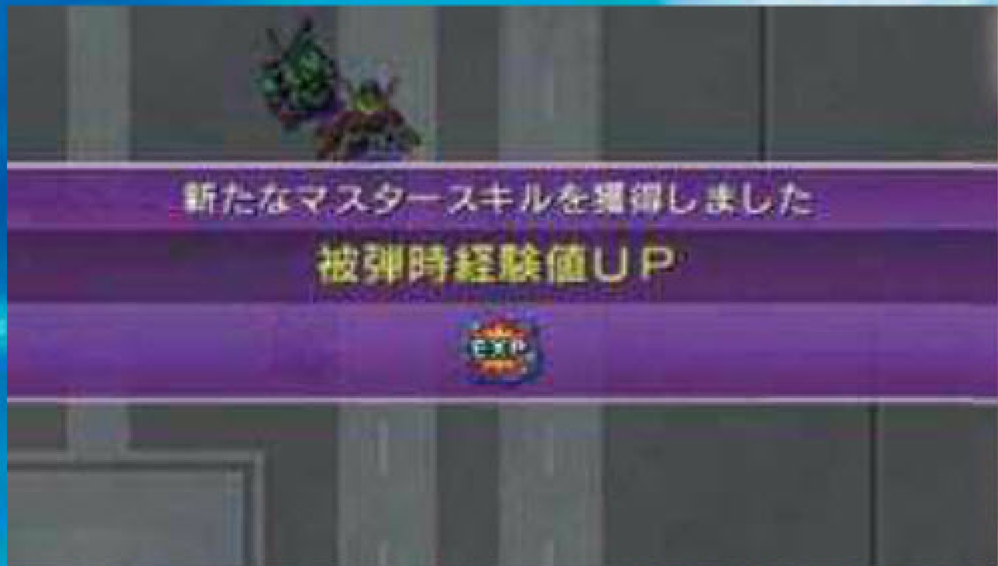


雪崩型能天使高达

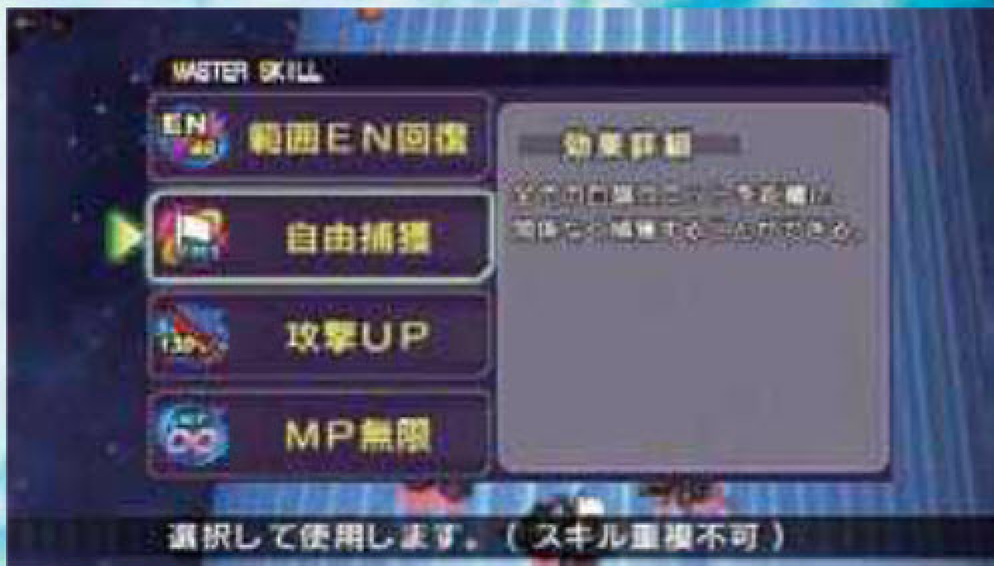
新系统　大师技能

大师技能是舰队中队长单位才能使用的特殊技能。正如下面效果举例所示，大师技能有着非常强力的效果，虽然不能够连续使用，但通过回舰补给，就能够再次使用了。





◀驾驶员击坠一定数目的机体后，就能够习得新的大师技能。



▶大师技能的效果多种多样，如何合理使用对战局有着十分重要的影响。

大师技能效果举例

技能名	效果
士气提升（テンションUP）	伤害提升
范围HP回复	回复我方单位HP
回避100%	一回合内必定回避所有攻击
高达杀手（ガンダムキラ–）	对高达系机体伤害上升
再行动	行动结束后可以再次行动



装备“高达杀手”后

威力差距一目了然

装备“高达杀手”前

新角色参战

随着新作品的加入，新角色们自然也会登场，玩家不妨根据前面所说的大师技能，考虑队伍中加入的驾驶员，创造最强的队伍！



亚瑟姆·明日野《机动战士高达AGE》



托比安·亚罗纳克斯《机动战士高达AGE》



冯恩·史帕克《机动战士高达00F》

SOUL HACKERS デビルサマナー ソウルハッカーズ

文 胧月 美编 Juxi

以现代日本为舞台铺开故事，加上将众多恶魔收为同伴的仲魔系统，“《女神转生》系列”的独特魅力从诞生至今就未曾消退，外传“《恶魔召唤师》系列”的前两作则基本最大限度地还原了系列原有特色。这次《灵魂黑客》的复刻除了保留原作要素外，还增加了不少新恶魔、新动画，通过邂逅通信培养的电灵恶魔也在这次的报道里正式登场了。

3DS	RPG	角色扮演・收集育成
恶魔召唤师 灵魂黑客		
デビルサマナ– ソウル ハッカ–ズ		
Atlus	日版	预定2012年8月30日
1人	6279日元	对应周边未定
Vol.182 P46/Vol.185 P56		

替主人公召唤新恶魔的电灵恶魔







妮美奇

妮美奇的名字与妮美沙非常相似，极有可能是妮美沙赠送给主角的小宠物。妮美奇通过玩家之间的邂逅通信获得成长，根据其形态以及通信时获得的“恶魔灵魂”的量，可以召唤出主线中无法获得的恶魔。

通过对话来收服恶魔

持有GUMP的主人公一行有与异世界的未知生命体“恶魔”进行对话的能力，成功交涉的话则能将本是敌人的恶魔收为同伴，强化己方的战力。





◀与恶魔交涉时不能一根筋，多尝试选项以观察恶魔的反应，是游戏中极为有趣的要素。

全新追加30种恶魔

皮克西

以前作《恶魔召唤师》的姿态登场的妖精，虽然实力不强，却是玩家们最具感情的恶魔之一。

恶魔兄弟

专门惩罚那些欺负恶魔的人类，哥哥被爱称为“南瓜灯”，弟弟则是“雪人”，这对活宝堪称《女神》的吉祥物。

德玛斯

凯尔特神话中死后世界的看门人，其原名Dormarth意为“死亡之门”（Death's Door）。

弗内乌斯

所罗门王72柱魔神之一。

凯婉

《旧约》的阿摩司书中记录的偶像神。

托尔

北欧神话中的雷神兼丰收神。

道摩

日本平安时代的阴阳师。



下屏一目了然地显示迷宫地图



独自行动的恶魔召唤师

曾经是隶属幻影协会的恶魔召唤师，在进行某次任务的中途遗落下一个安装有“妮美沙程序”的GUMP，继而引出本作的故事。

無関係な人間を、平気で巻き込んで…
悪魔を人殺しの道具に使う…
変わってねえな、奴らのやり方は。

そのビルの端末に入っているデータを
このCOMPに移すだけでいいのか？

声优：寺杣昌纪

卜部广一朗

全新的超高校

游戏即将发售，本辑的最后一次前线将会为大家介绍这款游戏的流程，以及作为舞台的南国小岛——“胡言乱语岛”上的设施。

AVG	文字冒险・推理	
超级弹丸论破2 再见绝望学园		
スーパーダンガンロンパ2 さよなら绝望学园		
Spike Chunsoft	日版	预定2012年7月26日
1人	6279日元	对应周边未定

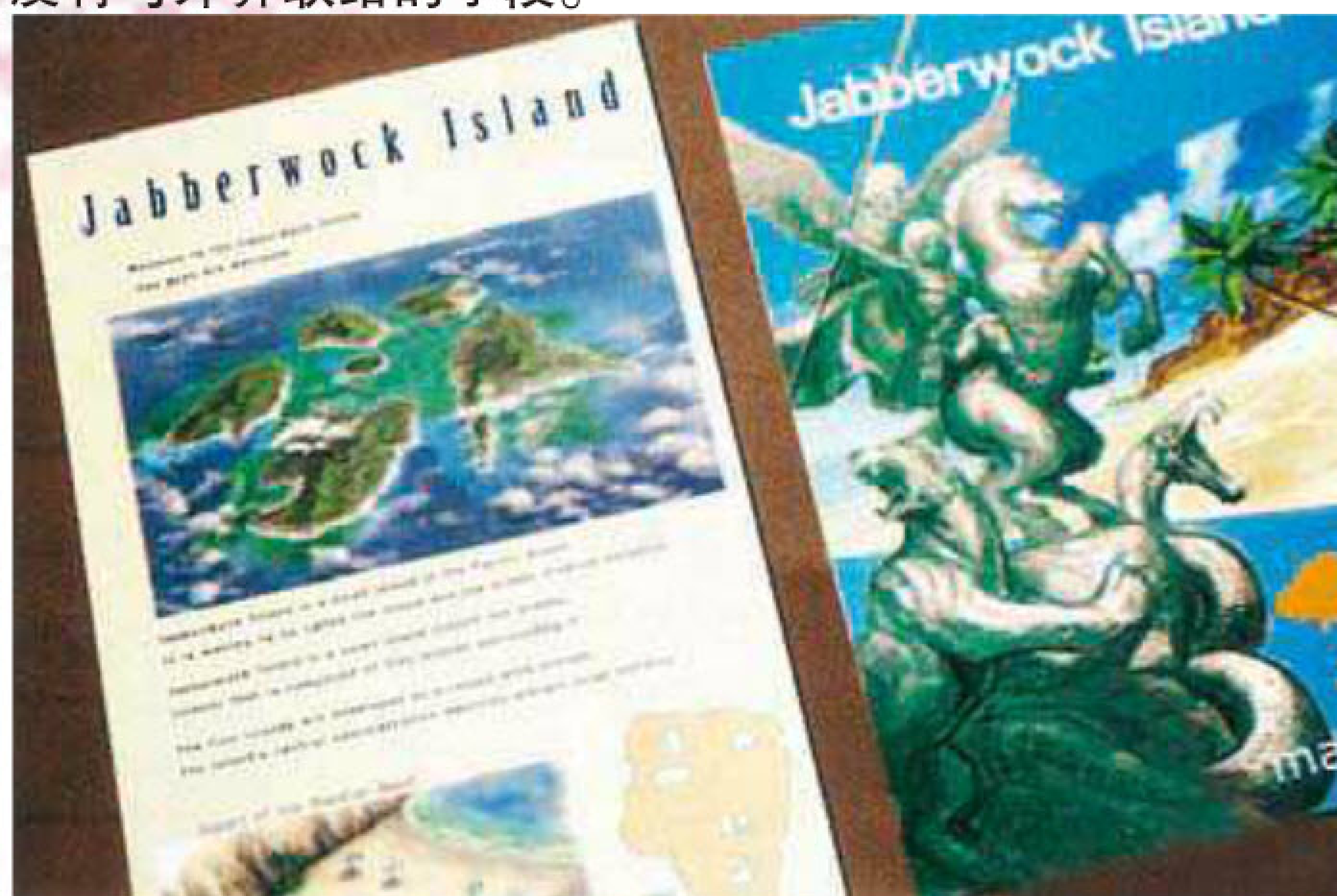
相关报道：Vol.165 P4/Vol.182 P62/Vol.185 P70



16名超高校级的学生聚集在教室中。抱着希望入学的他们，却不曾料到未来充满了绝望。“互相残杀”的命运不可避免！

无人观光地“胡言乱语岛”

胡言乱语岛是由漂浮在太平洋的5座岛屿组成，据说象征着5种神圣的动物。平日的此处观光客络绎不绝，而此刻却只有主人公一行人，而且他们并没有与外界联络的手段。



超高校级的？？？

日向创

声优：高山南

本作的主人公。失去了来到岛上以前的记忆，不知道自己的超高校级才能是什么。即使身处“互相残杀”这种难以置信的情况下，也毫不放弃地积极寻找犯人。

“那一天，对我来说并非365天中稀松平常的一天……而是有着特殊意义的一天。是特别……绝望的一天。”

级互相残杀！

“互相残杀”的修学旅行流程

本来是在南国小岛展开的修学旅行，不知不觉间却变成了以离开小岛为目标的“互相残杀”……尸体被发现的一段时间之后，将会展开学级裁判。为了在学级裁判上指认出真正的凶手，主人公日向创（玩家）必须要在岛上找齐推理所需的证据。为了查出真凶，大家都拼死寻找着一切线索。



❶ 等待第3个人发现尸体

响彻岛屿的不祥之声！



▲岛上的各个设施中都有显示器，用来播放黑白熊的通知。



杀人事件发生之后，当第3个人目击到尸体的瞬间，岛上就会传出“尸体发现通知”。黑白熊将会以该通知将事件通告到整个岛屿。

❷ 岛上的搜查

通知结束后，就是搜查时间。玩家需要向同样在进行搜查的同伴打听情报，或是自己收集事件的线索。没有发生事件的时候，也可以在岛上与他人对话，并探索岛屿。

收集证据！



▲掉落在现场的证据、疑点物品或是收集到的线索，都可以在菜单中进行确认。



▲同学们都在收集证据，准备迎接学级裁判。

❸ 寻找犯人的学级裁判

搜查时间结束后，存活下来的学生们会聚集到一起，开展学级裁判。在学级裁判中，玩家要用收集到的线索，指出其他学生证言中的矛盾之处。接连排除矛盾点后，最后的真相就会指证出真正的犯人！



▲找到他人证言中的矛盾之处后，就利用证据来将其论破！



论破的尽头有着真相！



▲▶本作新增的“反论”系统。正当玩家以为论破了对方的证言时，却会被对方进行针锋相对的反论！两者的碰撞会让议论过程更加火爆！

岛上生活与搜查部分

在岛上的生活中，有着可以四处探索的自由时间。这段时间可以用来探索封闭岛屿上的处处细节，也可以自由提升与同学之间的好感度。不过这段自由时间，也只是到“互相残杀”发生为止。当“互相残杀”发生，第3名目击尸体的学生出现后，就必须开始为了应对学级裁判而进行搜查。玩家为了获得线索，将要走遍岛屿上的边边角角。



▲前作中大家所熟悉的技能“观察”，本作中也依然健在。画面中可以调查的场所和可以对话的角色，在此技能下的帮助下都一目了然。



Check

对话&调查

▶在事发现场找到的言弹。这将会成为学级裁判时的武器。

与岛上的同学对话，调查各个场所，就可以让搜查循序渐进。调查可疑之处，就有可能获得论破对手论点的武器“言弹”。另外，岛上的各处还隐藏着“隐藏黑白熊”，找到的话就能获得黑白熊金币。



发现隐藏黑白熊！



◀▲在探索中找到“隐藏黑白熊”，就能获得黑白熊金币。收集金币能够换取礼物。



Check

与同学交流

▶根据礼物的区别，也可能送出去后惹得对方不开心，一定要注意！

在没有发生事件的时候，与其他的学生一起度过，可以加深彼此的交流。如果再送上礼物提升亲密度，说不定就能看到他们隐藏起来的一面。



要与谁一起度过？



黑白贩卖机初次登场



◀往初登场的黑白贩卖机中投入黑白熊金币，就能获得作为礼品用的道具。

◀共度自由时间的对象是可以自由选择的。与同一个对象一直在一起的话，亲密度也会逐渐提高。



Check

经验值？电子宠物！？

本作除了在岛上移动以外，与人对话或是调查物件都能提升经验值。当经验值累积到一定程度时，就能提升日向创的等级，让学级裁判的进展更为有利。另外，移动的步数跟电子学生证中养育的电子宠物也会挂钩。电子宠物会根据日向创行走的步数而获得成长。将宠物养大的话，还会得到小小的奖励。

移动增加经验值



◀初次公开的移动画面。除了横版移动以外，也有与前作相同的主视点移动模式。

这是啥宠物？



▶看起来像是兔子外形的小小黑白美。似乎跟传统的电子宠物一样，需要定期进行清洁护理。

欢迎来到胡言乱语岛！

胡言乱语岛设施指南

本作的舞台胡言乱语岛被称为常夏的乐园，是风光明媚的避暑胜地。岛上有着不少设施和区域，下文将会介绍其中的而一部分。这些适合观光的景点，究竟是会成为修学旅行的难忘回忆，还是会变成引起“互相残杀”的伤逝之地呢……





Check

未来酒店

超高校级的学生们住宿的酒店。外墙与内部装潢均显大气，通电完善，住起来非常舒适。在广阔的酒店领地内，移动方式与前作一样为主视点模式。找到酒店内的学生的话，就积极地与他们对话吧。酒店内也为每个学生准备了自己的单间。



▲保健委员罪木蜜柑的身后就是未来酒店。现在这里除了学生以外没有其他客人。



Check

酒店餐厅

坐落在酒店里的餐厅，其广阔程度足以举办一场宴会。两侧有通风之处，充满了南国独有的开放感……但是对于被关在岛上的学生们来说，大概只能体会到闭塞感。虽然规定大家都要在这里用早餐，但是总有人不能或不愿意在这里集合。



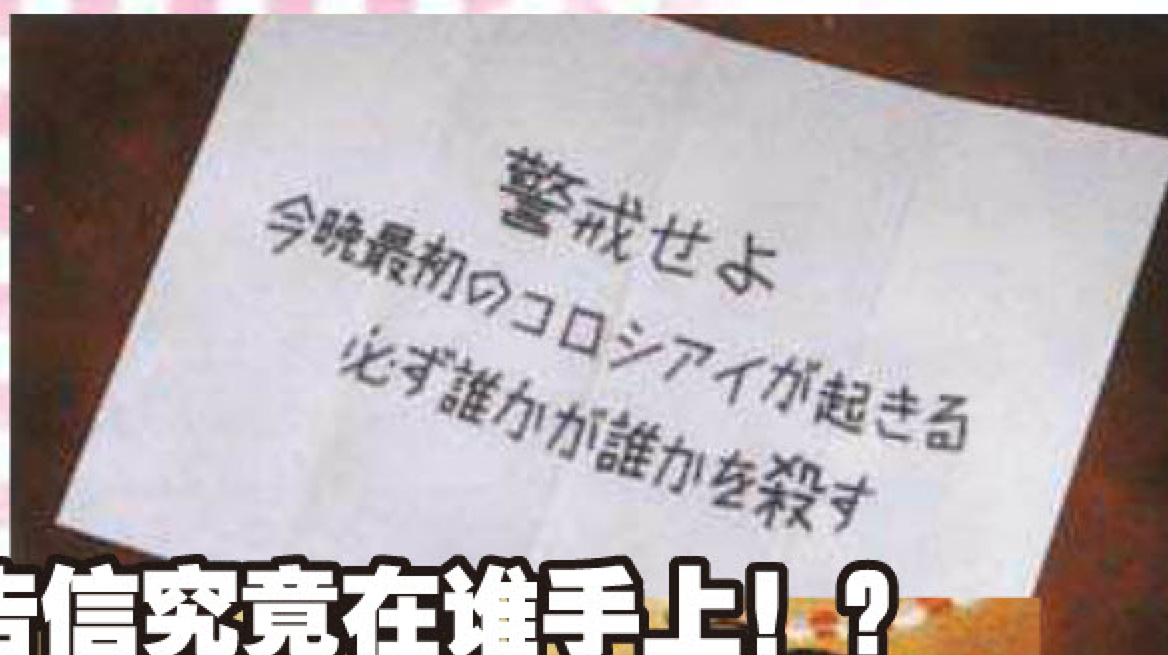
▲前作中食堂作为大家集合的地方而大受瞩目，本作中的餐厅又怎么样呢……不对，这张图里到底是什么状况?



Check

酒店旧馆

未来酒店里也有预定将要进行工程改造的旧馆。某个学生提议在这里举办了持续到早上的盛大聚会。但是同时，一封奇怪的杀人预告信则交到了某人的手中。上面写着“最初的互相残杀就在今晚发生”，这就是连环悲剧的开端吗?



危险的预告信究竟在谁手上！？



▶正在开心地享受聚会的学生们。但此刻，杀人计划正在着实地进行着……


Check

黑白熊岩山

雕刻着巨大黑白熊的岩山。搭乘设置在岩山中的升降机，就能降至举办学级裁判的地下裁判场。在这里找出真正的犯人，则犯人将会接受惩罚。而没能找出真正的犯人的话，犯人以外的所有人都会接受惩罚。这里的惩罚就意味着死亡。



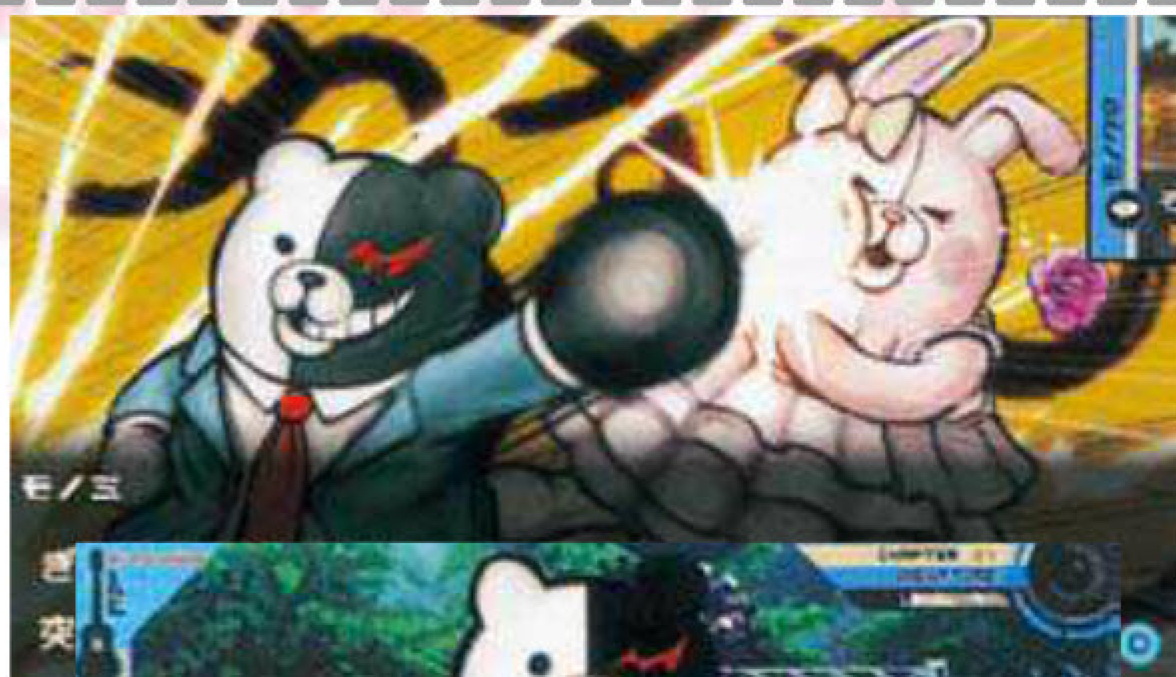


◀▲设置在岩山地下的学级裁判场。无论如何哭喊挣扎，都不可能从坚固的岩石牢狱中逃脱。


Check

胡言乱语公园

四周环海的公园。这里将会举办黑白熊与黑白美的相声表演。面对毫不知情的黑白美，黑白熊则是毫不留情地进行吐槽。不过掺杂着笑点，黑白熊也会在这里透露出直接引发“互相残杀”的冲击性情报？




Check

火箭飞拳市场

胡言乱语岛上的超市。但是由于岛屿变为了无人岛，因此超市中别说顾客，就连店员也没有。店铺的规模庞大，品种齐全，暂时不用为食料与生活必需品的存量而担忧。另外这里也汇集了冲浪板或军事用品等等充满娱乐要素的商品。



▲究竟是以前作为观光地时就有的商品，还是黑白熊为了这次修学旅行而特意准备的呢？


Check

牧场

动物极少的牧场。牧场里的牛有着不可告人的秘密，将在游戏中揭晓！


Check

机场

停靠着大量飞机的机场。但是所有的引擎都被卸下，无法借助其逃生。


Check

沙滩

充满南国风光的美丽沙滩。在此可以利用新登场的黑白贩卖机。

文 酷洛洛 美编 咕噜

PC版公测进行中 你是否准备好冒险呢？



RPG	角色扮演・科幻	
梦幻之星在线2		
ファンタシ–スタ–オンライン2		
SEGA	日版	预定2013年春
1～12人	免费	对应在线游戏

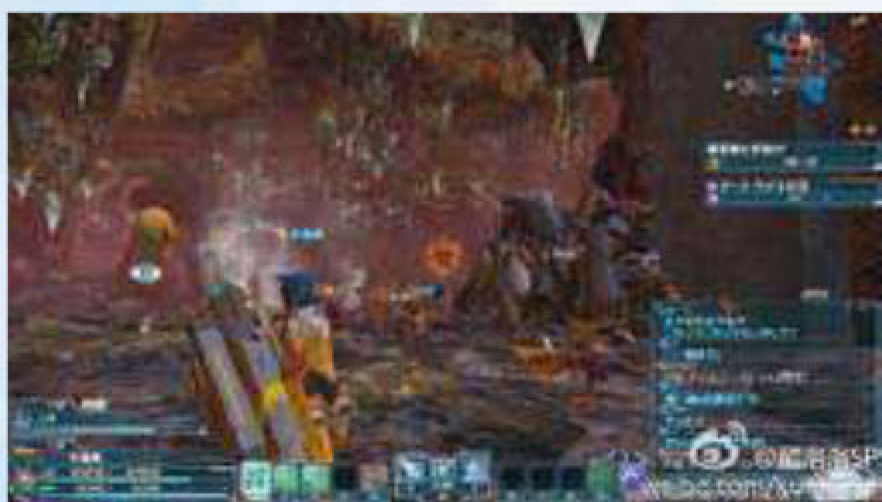
相关报道：Vol.180 P42

目前《梦幻之星在线2》日服已经正式进入公测阶段，期间的角色数据将会保留至正式营运当中，而PSV版则要等到2013年春季才与大家正式见面，不知道有没有同学和酷洛洛一样，已经迫不及待地前往PC版的日服先睹为快呢？在本篇前线中，我们会为大家介绍游戏的各种玩点，还有正式营运后预定实装的新内容，这部分可是连目前PC公测阶段也尚未启用的哦。

《PSO2》的三大玩点

玩点1 与同伴在线协力战斗是本作的精髓

在游戏的大厅中，玩家可以组成最大4人队伍，进入各种行星中执行任务与冒险。森林、火山、沙漠、冰天雪地，不同行星有着各种不一样的生态以及敌人，在斩杀怪物的过程中，也可以欣赏到周围美丽的景观。在战斗过程中，玩家不仅可以输入文字与同伴们进行交流，还可以绘制属于自己的快捷表情，这也是自《PSO》开始便存在的一大要素。另外本作加入了多人队伍区域的设定，玩家队伍在行星冒险期间，还会遇到一同前来该区域冒险的其他队伍，而多人区域最多可以容纳3个小队，也就是说最多可以实现12人同时进行冒险。这些区域往往会突然出现一些巨型BOSS，这时就要各小队们齐心合力，一同消灭BOSS！


▲多人其余BOSS往往都非常厉害，如果有其他小队帮忙，内心自然也踏实了许多。

玩点2 各种武器的收集要素

说到在线RPG游戏，装备的收集自然是其中的乐趣之一。《PSO2》的武器种类数量繁多，商店购买、打怪捡取、交易所交易，玩家可以通过各种方式来入手适合自己的高性能武器，入手后在朋友面前炫耀一番，何其快哉。



你喜欢怎样的武器呢？

玩点3 创造自己的分身，自由的玩法

在游戏中，有丰富的建模组件供玩家创造自己的分身。在《PSO2》中，你可以单纯为攻关而不断刷任务，也可以与好友的分身在大厅上用游戏中各种动作进行交流玩耍。而随着PSV版以及智能手机版的推出，到时候还可以随时随地进行《PSO2》，想怎么玩就怎么玩！


▶在大厅当一回『非主流』。


▶你也可以变成萌妹子！

《PSO2》可不只有任务哦！

故事人物流程率先放出

故事一向是《PSO》的重要内容之一，而《PSO2》中故事任务的剧情依然十分精彩，现在就来先为大家介绍一部分章节的故事吧。

第1章

一直在等待明日

玩家扮演的是行星调查组织“方舟（アークス）”的新入队成员。一天里从名为“紫苑（シオン）”的女性身上收到了“马拉板（マラーボード）”。马拉板是用来记录玩家行动目标的机器，通过获得特定物品。消灭特定怪物的方式来完成马拉板的目标，就能够完成相应的任务，从而发展剧情。这位紫苑给予玩家的任务，是前往行星“纳贝利乌斯”，到底在那里会有什么在等待玩家呢？





第2章

不祥的纳贝利乌斯

受到调查行星组成以及地质的学者罗吉欧（ロジオ）所托，玩家再次前往纳贝利乌斯进行调查，穿过森林地带来到广阔的冻土，此时却遇到了不善的客人。



▲接受罗吉欧的依赖，前往寒冰极地进行调查。

第3章

沙尘深处

在被沙漠覆盖的行星“丽丽帕（リリーパ）”上，有目击情报称存在“人影”。名为菲里艾（フーリエ）的女性提出前往营救可能存在的生还者，并依赖玩家前往丽丽帕进行搜索。到底这个行星有些什么呢？



▲在这片“机甲种”徘徊的荒地上，玩家正在进行调查。

第4章

龙之病

研究者兼方舟成员的亚琪（アキ），与其助手莱特（ライト）一同来到这片栖息着龙族的灼热行星“阿姆特斯基亚（アムドゥスキア）”，根据亚琪所述，最近凶暴化的龙族突然出现增加的趋势。



▲在阿姆特斯基亚生活的龙族，由于过去可以自行击退外敌，所以拒绝方舟的的协助。

由充满个性的NPC构筑的《PSO2》世界

除了故事模式以外，在许多事件中，玩家也会遇到各种各样的NPC，以下为大家介绍其中的一部分角色。



利达（レダ）

新人方舟，标准的大嘴巴。一旦听见什么传闻就会到处说，还说得特别激动。



张（ジャン）

经常为玩家提供冒险帮助的老成员，一旦说起话来就停不下。



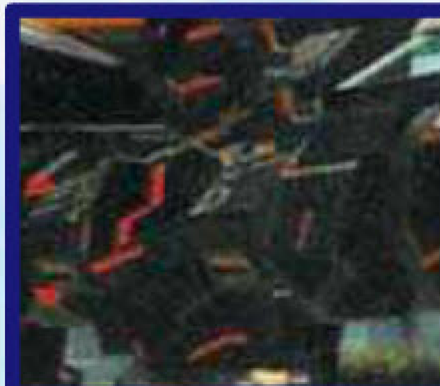
休伊（ヒュ-イ）

热血少年，同时也非常有实力，是方舟中的强者——“六芒均衡”的其中一人。



迪欧多鲁（テオドール）

才能出众的方舟队员，但本人却没有什么干劲，执行任务也是一副懒洋洋的样子。



杰古（ジグ）

曾经名震一时的刀匠，如今似乎是在隐居？



库洛特（クロト）

方舟的一员，经常神出鬼没，平时也不知道他在做什么，充满谜团的人物。



乌露可（ウルク）

目标是成为方舟队员，但由于没有足够的才能，至今依然没有成功。



雷吉阿斯（レギアス）

传说中的方舟队员，位列六芒均衡的首位。



玛利亚（マリア）

过去和雷吉阿斯的战友，与现在负责交涉管理等工作的雷吉阿斯不同，目前依然身赴前线执行任务。

让初学者也能快速上手
《PSO2》关键词解说

有兴趣加入《PSO2》的同学们，如果对里面一些固有概念不太了解的话，不用担心，这里小编会为大家进行详细的介绍哦。

部件与武器 丰富多彩

部件这里指代手腕、胸背、脚等部位装备的防具，装备后玩家角色的防御能力会获得提升，部分防具还存在一些特别效果，例如属性耐性，特定类型攻击的伤害减轻等。而武器方面更是多种多样，铳剑、自在枪、步枪、法杖、魔法卡片、火箭炮等应有尽有，不同武器的性能和用法有着很大的差异。另外还有许多充满个性的特殊武器哦。



▲图中角色手脚上装备的就是部件了。其中存在提高打击攻击和光属性攻击耐性的效果。





▲花束状的长枪，拉比（图中的小黄鸡）外观的飞行道具，是不是很想入手，然后给朋友们看看呢？

玛古（マグ） 值得玩家信赖的好伙伴

玛古在游戏中担当着玩家的强化装备以及电子宠物的双重身份。通过喂食药品、武器、防具、技能光盘等，玛古会根据喂食的物品向不同方向成长升级，而成长后的玛古，其能力数据会叠加到玩家角色身上，起到强化的效果。随着不同方向的培育，玛古升级后会呈现不同形态的进化，让玛古伴随玩家一同成长吧！



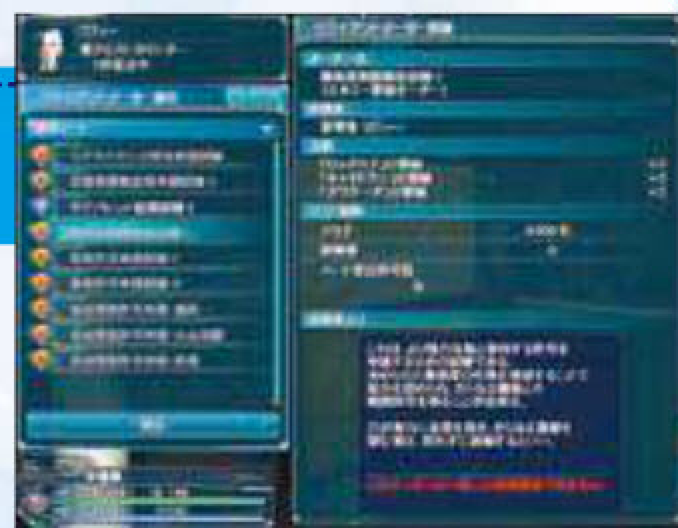
▶育成至100级后进化的其中一种形态的玛古『アフス』，与目标交战时会自行释放蓝色的电击。

形态多种多样



客户委托（クライアントオーダー）

客户委托是指在大厅中接收个别NPC委托的特殊任务，一般为在指定的关卡收集物品，在限定时间内完成任务，与NPC一同执行任务等。完成客户委托，玩家可以获得一定量的金钱以及经验。游戏初期有不少客户委托，可以帮助玩家了解游戏的基本玩法，因此进入游戏后一定要完成这些任务哦。



▲客户委托的奖励多种多样，部分任务还涉及前往新行星的通行证。

奥萨（アーザ）的委托



▲其中一位帮助新手的NPC，猎人（HU）职业与其对话可以接受各种有关剑类武器用法的相关人物。还有充满个性的语音解说哦（虽然是日语）。

玛露（マールー）的委托



◀无口属性的玛露，会教导魔法师（FO）玩家如何使用魔法。

莉莎（リサ）的委托



▲枪手（RA）的丽莎，会指导玩家如何使用长铳。

你喜欢哪一种职业呢？

光子爆发与光子连锁

带着30级以上的玛古，随着玩家受到一定量的伤害，可以激活玛古释放“光子爆发”，召唤出幻兽进行强力攻击。而当多名玩家同时使用光子爆发，可以发动光子连锁，攻击范围和威力将会进一步提升。



▶四人组成的光子连锁，这时玩家几乎是处于无敌状态了。

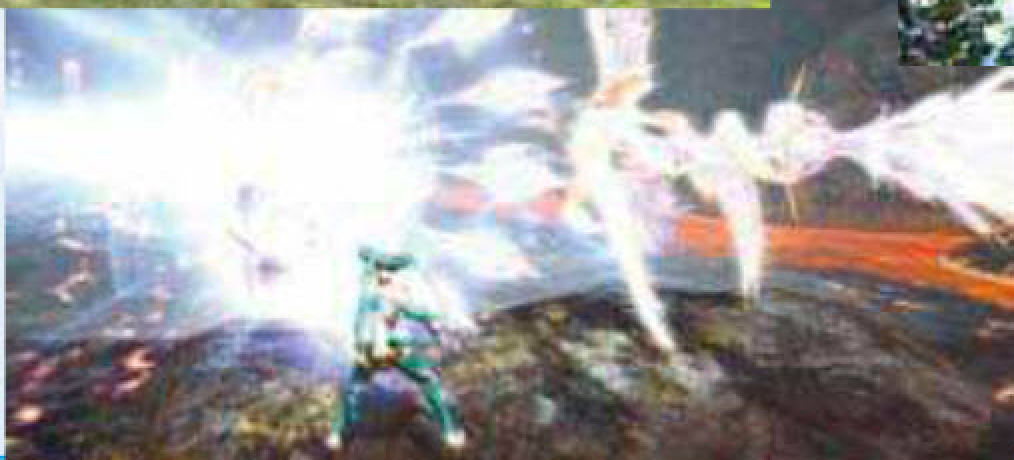
小玛古变大神明



▲如同要塞般的幻兽，有点像把伞。



▲这如同神明般的6臂幻兽，会从空中飞向敌人展开连环攻击。



◀像鱼一样的幻兽，向前方发射巨大激光。

正式营运后的新内容一举公开

在本辑介绍的最后，送上预定游戏正式营运后实装的部分新内容，相信PSV版推出后这些内容也已经加入其中了。

地下坑道

这里是位于行星丽丽帕的地下坑道区域，有着过去文明遗留下来的各种建筑。





体积大得夸张的巨型机甲种，当玩家乘上其甲板，中间的构造会变为人型机器与玩家对峙。

冻土

穿过纳贝利乌斯森林地带到达的冻土区域，一望无际的冰天雪地中潜藏着不少凶猛的怪物。





象形原生种，体积庞大，可以用鼻子抓起冰块攻击玩家，其任意的撞击都可对玩家造成致命伤。



栖息在冻土的原生种，有着锋利的爪子，不过这怪物起来是不是有点像雷狼龙（笑）？

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

在猎人的世界中展开冒险！



全职猎人 神奇大冒险

HUNTER×HUNTER ワンダーアドベンチャー

◆NBGI◆ACT◆预定2012年9月20日◆日版

《全职猎人》是著名漫画家富坚义博的作品，于1998年在《周刊少年JUMP》开始连载，虽经过一系列停载与复刊却凭借其新奇的世界观、多彩的人物设定、热血刺激的剧情走向网罗了一票死忠粉丝（笔者也是其一），在漫画和动画方面均取得了相当高的人气，如今其改编游戏即将登陆PSP平台。本作采取ACT的方式，玩家可以操纵漫画中的四名主角——小杰、奇牙、酷拉皮卡和雷欧力在广大的地图中展开冒险，漫画中出现的部分怪物也会在游戏中登场，让原作粉丝倍感亲切。在游戏进行过程中玩家不能同时操纵四名角色，要根据怪物特性选择合适的两名角色进行挑战。每名角色还分别有两种特性，合理的选择才能够突破难关、推动游戏的前进。（文：半夏）



▲游戏中可以一键切换操纵角色，方便推进游戏进行。

钓竿远程攻击·小杰



鲸鱼岛出身的少年，在大自然的包围下成长，身体能力相当高，好奇心旺盛且单纯，为了寻找父亲而踏上成为猎人的旅程。在游戏中将使用超长的钓竿进行远程攻击，接近敌人后也能转化为近战攻击。

二刀流复仇者·酷拉皮卡



拥有火红眼的窟庐塔一族惟一后人，为了向残忍杀害族人的幻影旅团报仇而成为猎人。平常十分冷静，一旦感情剧烈波动眼睛颜色就会改变。游戏中使用二刀流，能够将周围的敌人一网打尽。

滑板少年·奇牙



暗杀团体揍敌客家族的后人，从小接受暗杀的精英教育心狠手辣，却被小杰感染想要成为他的朋友。游戏中攻击力很高，能够使用滑板进行连续攻击。

战斗中的医生·雷欧力



由于不能凑够手术费而只能看着自己的朋友去世怀着痛苦的过去开始成为猎人的冒险。虽然看上去非常废柴其实很有毅力，立志成为为人免费看病的仁医。在战斗中能够使用道具回复体力。

老牌经营游戏首次登陆掌机平台!



过山车大亨3D

Rollercoaster Tycoon 3D

◆Atari◆SLG◆预定2012年8月28日◆美版

《过山车大亨》是PC玩家们非常熟悉的模拟经营类游戏，系列首作于1999年发售，凭借其独特的理念和玩法受到了玩家们的认可，而最新作所选择的平台则是掌机新贵3DS。

本作的剧情是主人公在暑假期间帮助自己的父亲改善游乐园的经营，玩家在游戏中可以自由设置游乐园的布局、设计过山车的轨道等等，主要的操作都可通过触控笔完成。“故事模式”包含了对游戏系统的详细教程，并设置了多种挑战项目，完成后就可以解锁大量的特殊要素；“沙箱模式”则允许玩家完全自主地建造属于自己的主题公园。看着精心打造的游乐园中排起长龙时，也能带给玩家相当的成就感。玩家所设计出的过山车可以通过邂逅通信与其他玩家分享，而同伴的Mii形象也能邀请到游戏中，并在游乐场中出现。

（文：苍穹）



▲除了过山车以外，当然还少不了其他的娱乐设施。



▲利用3DS的陀螺仪可以从不同角度欣赏自己的游乐场。



▲游乐场的设施布局可以在下屏幕看到直观的平面图。

以圆桌骑士的身分率领学徒战斗!



圆桌的学徒 永恒传说

圆卓の生徒 ザ・エターナル・レジェンド

◆角川Games◆RPG◆预定2012年10月内◆日版

《圆桌的学徒》本是2010年PC平台的3D迷宫探索类RPG，后来曾强化移植到Xbox360。此次移植PSP平台，游戏还请来了泽城美雪、喜多村英梨等人气声优为角色配音。

曾经在光与暗的较量中，圆桌骑士败给了魔王，结果黑暗侵蚀大地、魔物频繁威胁着人民……在100年之后，曾被击倒的圆桌骑士（即玩家）得到重生，而他的使命则是带领着这个时代的年轻人，一同击倒魔王。本作相较其他迷宫RPG更加强调角色之间的交流，并有不少个性系统：诸如可以与学徒们一起进餐、面谈以加深羁绊；在规定回合内击倒敌人能确实获得其持有的宝箱；在迷宫中的特殊点位放置料理作为诱饵、吸引持有宝物的怪物上钩；与羁绊高的学徒们一同释放大威力的协力技等等。

（文：苍穹）



▲由喜多村英梨配音的露米娜公主英气十足。



▲在与学徒的交流中还会发生各种各样的事件。



▲PSP版在战斗界面上作出了细微的调整。

震撼神经的推理与恐怖！



来自黑暗的召唤 阴影I

暗からのいざない TENEBRAE I

◆Boost On◆AVG◆预定2012年8月30日◆日版

将文字游戏拆成几份卖的做法已渐渐成为风尚，从去年下半年开始，不少公司都开始如法炮制。本次介绍的《阴影》是一个分为4卷的恐怖游戏系列，以人工岛屿“新岛市”为舞台，描写了人们被卷入重大事件后所发生的故事。每一卷以不同主人公的视点展开，只有打通了全卷方可得知故事的全貌。

其第一卷《来自黑暗的召唤》以自由报导人犬上征尔为主角，某日他接到神秘人的电话，被要求前往新岛市对即将发生的事件进行采访。在前往新岛市的途中，犬上偶遇了老朋友——一个名叫薰的女警员，得知她正对近年频发的连续失踪事件展开调查，目的地同样是新岛。两人正在叙旧之际，耳际突然传来悲鸣，定睛瞧看，一种前所未见的黑雾以惊人的速度扩散开来，眨眼间就要把人们尽数吞噬。这片雾究竟是什么？两个人能够从雾里逃脱吗？

（文：胧月）



▲薰的全名叫三枝草·帕托莉西亚·薰，是一个漂亮的混血儿。



▲犬上有一段不为人知的过去——他曾经混入宗教团伙“艾克雷西亚”，目睹了超出想象的情景，并拯救出一名少女。



▲这位身分不明的红衣女性向主人公说“你自身的存在就会对雾和MARIA的力量进行干涉”，似乎是神棍向的世界观。

今天也要维护世界和平！



特命战队Go Busters

特命战队ゴーバスターズ

◆NBGI◆ACT◆预定2012年9月27日◆日版

《特命战队Go Busters》是日本东映公司于2012年推出的“超级战队”系列的第36部作品，于2月26日起每周日播出。游戏在忠实原作设定之余，还在后半部分加入全新的故事情节。过程中玩家可以从5名队员中随意切换进行战斗，而根据玩家选择的角色，下屏幕也会出现相应队员的伙伴机器人，除此外游戏还会加入大量的角色语音。

故事以一个类似日本的世界为舞台，由于超级电脑感染了病毒并获得自我意识，能源管理局的主控电脑被超级电脑占据，并开始向全世界发起骚乱，人类只好选择把整个能源管理局转移到异空间。人类在失去超级电脑的同时，却发现名为“Enetron”的全新能源。13年后，Enetron已经成为人类日常生活中的必备能源，然而当年那个被转移到异空间的电脑病毒如今又再次回到了这个世界。受命前往克服这个危机的，便是在13年前的事件中得到了特殊力量的3名少年少女“Busters”，以及3台得到了自我的原本用于辅助工作的机器人“Buddyroid”，他们组成了守护人类的“特命战队Go Busters”。

（文：酷洛洛）



▲原作的反派自然也少不了。



▲根据战况更换队员也是很重要的。



▲机器人对战部分采用3D建模来表现。

见习侦探4人组再次出击！



侦探歌剧 少女福尔摩斯2

探偵オペラ ミルキィホームズ2

◆Bushiroad◆AVG◆预定2012年8月23日◆日版

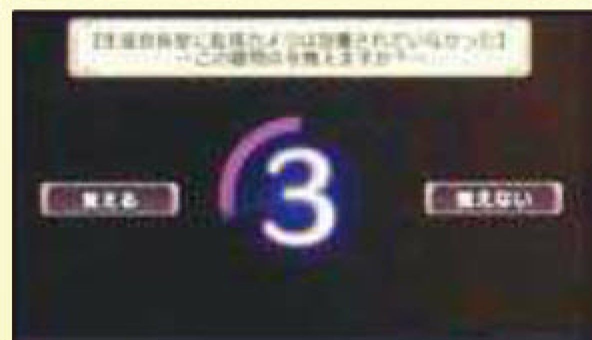
时值大侦探时代，在新旧文化混杂的侦探之都横浜，拥有特殊能力“Toys”的人分别作为“侦探”和“怪盗”两派相互斗争。四名立志成为侦探的少女，在横滨的侦探学院中组成“少女福尔摩斯”小队，由曾经身为侦探的小林奥帕拉带领，解决一系列的疑难事件。《侦探歌剧 少女福尔摩斯》就是这样一部作品，动画于2010年10月开始播放，现已有两季，游戏的第一作《侦探歌剧 少女福尔摩斯》也曾于2010年底发售。

本作的剧情发展沿袭前作。小林奥帕拉在前作结局之后前往英国，而原本在警察学校努力上进的精英艾拉丽姬百合，因为突然觉醒了“Toys”而被迫转入侦探学院，并代替小林的位置，被任命为“少女福尔摩斯”小队的指挥官。还未完全接受这一切的艾拉丽姬百合，很快又与“少女福尔摩斯”小队一起被卷入了离奇的事件中。本作的系统与前作相似，玩家要在AVG部分的学院生活中找出疑问点；事件发生后则要在恰当的时机选择恰当的行动来获取证据、解决谜团；最后与怪盗的对决部分则是以高品质的动画呈现，需要玩家正确输入QTE才能进行下去。（文：白菜）

▶代替小林的艾拉丽姬百合。







▲游戏中可以看到多种不同的环节。

爱和青春的五角喜剧！



恋爱随意链接 预知随机

ココロコネクト ヨチランダム

◆NBGI◆AVG◆预定2012年10月18日◆日版

庵田定夏的人气轻小说《恋爱随意链接》在动画化后，游戏版的消息也终于公布了。原作故事以私立山星高中为舞台，讲述学校文化研究部成员八樫太一、永濑伊织、稻叶姬子、桐山唯、青木义文所遇到的各种不可思议现象。游戏版的不可思议现象为预知未来，剧本由庵田定夏监修，并且随着游戏的进行，玩家的视角会在五名主角间进行切换，体验不同的故事展开。另外游戏还搭载了独特的“D.D.T”（Dynamic Drama Transition）系统，一般对话中角色的立绘也会有细微的动作，借此让角色更具有动感，就像看动画一般。（文：乌冬）



▲游戏版的人设和动画版一样。



▲当发生视角变换时会有如图的提示。



▲游戏的路线可通过流程图确认。



文 狮子心 编 苍穹 美编 sienna

PSP	STG	射击・弹幕
强袭魔女 白银之翼		
ストライクウィッチ-ズ 白银の翼		
角川Games	日版	2012年6月28日
1人	6279日元	无对应周边

《强袭魔女》是一部拥有独立世界观的动漫作品，原作中的时间被设定为20世纪的中期，人类为了生存要不断对抗来自异世界的部队，强袭魔女们为了保护人类毅然参与到战争之中，这些强袭魔女并非传统印象中冷冰冰的军人，而是兼具超萌外形的兽耳妹子。因为动漫的大获成功，原著很自然地被改编为游戏登陆各类平台，移植自Xbox 360的本作也有相当不俗的素质，算得上是近期值得一玩的游戏。



按键操作

按键	说明
滑杆	控制角色移动
方向键	控制角色移动/菜单光标移动
△	切换队伍射击模式
○	固定方向射击，发射方向始终是按下○键时人物所面对的方向
□	自由方向射击，根据玩家控制角色移动时的射击方向改变
×	菜单中取消
L	切换队伍中的领队
R	使用魔力解放攻击
START	调出菜单/跳过剧情对话等

游戏系统

组队系统

游戏中玩家需要选择3个魔女组队来攻关，玩家所操作的是队伍的领队。领队可以通过按L键切换，只有领队有被敌人子弹击中的判定，判定为所操作角色中心部分的红点，玩过“《东方Project》系列”的玩家们应该不会陌生。被子弹击中后会扣除蓝色血槽，难度越高伤血越多。虽然判定点很小，但是在高难度下的密集弹幕中还是很容易被击中的。

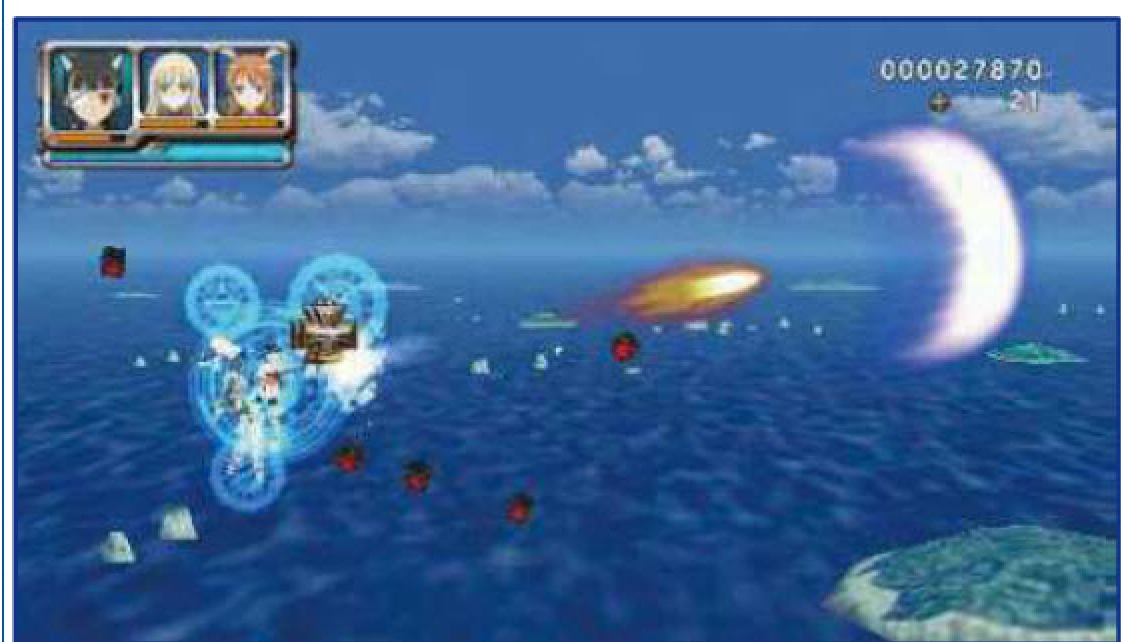
射击系统

游戏中可以切换队伍的射击模式，共有三种射击模式：1.三人按上、中、下排列朝一方向平行射击；2.领队朝一方向射击，另二人朝领队背身方向射击；3.无固定的排列方式，另两人沿着领队的移动轨迹进行移动的射击模式。三种射击模式可通过△键切换。



魔力系统

游戏中玩家可以通过按L键来让角色魔力解放，每个角色魔力解放效果都不同，而且魔力解放时角色的移动速度也有很大提升。这种攻击会逐渐消耗角色的魔力槽，魔力槽会随着时间自动回复。另外当队伍中3名角色都处于魔力槽MAX的状态下使用魔力解放，在攻击的同时还能召唤出一段时间内保护自己的魔法阵，这是在高难度下攻关时非常重要的技巧。



主菜单介绍



ストーリーモード： 剧情模式。初次游戏的时候只有剧情模式可选，剧情模式中只能选择固定的3人队伍进行游戏剧情。攻关前可以选择游戏难度，难度从EASY到VERY HARD共分为四个级别。每个队伍对应的都是相同的6个关卡，其中可以看到对应该队伍的剧情，剧情中穿插着大量的语音和CG福利。剧情模式中通关的角色才会在之后的アーケード モード模式中解锁，成为可以自由组队的角色。

アーケード モード： 街机模式。剧情模式中通关的角色会在此模式下作为可选角色出现，在这个模式下玩家可以根据自己的喜好组成3人队伍，不过不会出现剧情模式中的过场，虽然名义上是街机模式，但是游戏中HP耗尽时按○键还是可以续命，代价是之前所打出来的分数和勋章全部清零，这与剧情模式是一样的。该模式下可以自由选择挑战已通过的关卡并设定关卡的难度。



タイムアタックモード： 计时模式。与街机模式一样可以自由编制队伍，不过是直接挑战各关的BOSS，并统计玩家干掉BOSS所需的时间。此模式下被打中也不会伤血，取而代之的是计时“+10 SEC”。另外在这个模式下，关卡中击破BOSS部位所获得的每个徽章，都具有“-1 SEC”的效果，对挑战极限成绩还是很有帮助的。

プラクティスモード： 练习模式。这个模式下被打中不会掉血，也没有计时，就是方便玩家好好熟悉每个关卡的，是提升水平的必经之地。

基地探访： 也就是一般游戏中的鉴赏模式，在这里玩家可以对游戏中出现的CG、BGM反复鉴赏，还能与原作中非常喜好占卜的艾拉玩占卜游戏。随着游戏完成度的增加，这里的设施也会变多，即使通关多次，这里依然有很多有趣的内容在等待玩家发掘。

ランキング： 游戏排名。这里会统计玩家在各个模式下的游戏成绩，相当于记录玩家游戏历程的地方。

オプション： 游戏设置。此处可以设置游戏画面、操作模式、还有语音等项目。



角色能力介绍



角色姓名	能力介绍
宫藤芳佳	原作中的主角，游戏中射击方式为散射，作为领队时射击范围、威力被强化，魔力解放时攻击范围还会更广
坂本美绪	普通攻击为直线射击，不过拥有近身剑气攻击敌人的能力，作为领队时剑气攻击速率更快，魔力解放是向正前方射出大范围的剑气
リネット・ビショップ	普通射击为狙击枪的点射，作为领队时射击弹数增多，魔力解放为射出威力进一步强化的狙击子弹
エ−リカ・ハルトマン	普通射击为直线射击+环形子弹追踪攻击，作为领队时大环形的子弹数量变成两个，魔力解放是在身边形成一个环形的气流攻击敌人
ミ−ナ・ディ−トリンデ・ヴィルケ	普通攻击为直线射击，领队时射击范围略微扩大，魔力解放也只是稍增加了范围，不过魔力消耗速度比较慢
ゲルトル−ト・バルクホルン	普通射击范围非常广，作为领队时进一步得到强化，魔力解放时的攻击范围更是全部角色中最大的
ペリ−ヌ・クロステルマン	普通射击为直线射击+雷电追踪攻击，作为领队时雷电攻击的数量变成了2个，魔力解放是放出雷属性的追踪光束，是对付杂兵很好用的角色

角色姓名	能力介绍
フランチェスカ・ルッキ−ニ	普通射击为直线射击，作为领队时稍稍强化了攻击范围，魔力解放是在正前方形成一个防护罩，拥有攻击和消去敌人子弹的判定，是非常实用的能力
シャ−ロット・イェ−ガ−	普通射击为直线射击，作为领队时稍稍强化了威力，魔力解放是释放出集中于一点的光束攻击。
エイラ・イルマタル・ユ−ティライネン	普通射击为直线射击+追踪子弹，作为领队时子弹威力得到强化，魔力解放时进一步强化子弹的威力
サ−ニャ・リトヴャク	普通射击为点射，作为领队时增加了子弹数量，魔力解放为射出威力很大的火箭弹
竹井醇子	普通射击为直线攻击，领队和魔力解放都是进一步强化子弹的威力
中岛锦	普通射击为点射，领队时强化了点射时子弹的数量，魔力解放为强化子弹的攻击威力



抛开游戏中固有的萌要素外，本作中吸引人的地方还是很多的，例如精美的动画CG、厚道的剧情全程语音、细致的人物设定等等，都体现出了制作厂商的诚意。作为传统的STG，游戏难度设定相当出色，自由选择的难度也很好地满足了不同层次玩家的要求，游戏中不同的模式也颇具反复挑战的价值，以上优点使得本作的可玩性还是相当高的。虽然游戏也存在画面的劣化，敌人种类过于重复这两方面缺点，不过瑕不掩瑜，这种将多要素融合在一起的游戏方式，也让传统的弹幕STG给人以旧瓶装新酒的感觉。



文 胧月 美编 咕噜



光环视频收录

TAB	桌面·大富翁&卡片	
卡片召唤师		
ガルドセプト		
Nintendo	日版	2012年6月28日
1～4人	4800日元	对应在线游戏

《卡片召唤师》是中毒性非常高的一款桌面游戏，有机地融合了大富翁和卡片对战两大元素，令原本以“欢乐”和“运气”为关键词的大富翁玩法更加富有战略性。游戏本身自带详细的教学模式，玩家可以在主菜单的ユーザーガイド里自由查看，本次就对游戏的玩法予以讲解。

基本操作

本作在操作方面跟大多数桌面游戏一样，并不复杂，滑杆和方向键均可用来移动光标、切换选择的项目，然后就是A键确定，B键取消，非常简单。不过在卡包编辑画面和对战画面有一些特殊的快捷操作，这里提一下。



卡包编辑画面的特殊操作

卡包在游戏中以ブック显示，直译的话就是“书”。在此项目下将指示手指移动到卡片上，按X键可向卡包中增添一枚该卡，按Y键则是减少一枚。按R键则可以选择卡牌不同的排列方法，方便玩家根据需要查找符合自己要求的卡片。每个卡包的卡片数必须为50，不能多也不能少。

对战画面的特殊操作

在对战时，除了原有的A确定、B取消外，还增加了对应L、R、Y、X的四种快捷操作。L键可切换当前土地所显示的情报，依次以“过路费→怪物HP/MHP→怪物ST→土地等级”的顺序切换。R键为切换至情报模式，显示当前的对战状况。Y键为切换到手牌模式，选择手牌里的卡即可查看其能力。X键为地图模式，能总览地图情报，查看土地的等级、镇守怪物的数值，方便接下来的攻略。

游戏的基本

游戏目的

以大富翁为骨架的玩法，基本目的当然是最快、最多地赚取金钱。游戏中的资产以“魔力”表示，角色名字下方会有两行数字，第一行数字是角色当前手持的魔力值，相当于现金；第二行数字是角色当前的总魔力值，包括现金、土地价值和护符价值。每一个对战地图都设定有“目标总魔力值”，只要有任意一名角色在回到起点的城堡后最先达成该目标值，便获得本次游戏的胜利。也就是说，即便该角色的总魔力值并非最高，只要达成规定并最先回到起点，依然可以获胜。

现金的作用

现金是使用卡片的先决条件，无论是召唤怪物占领土地、召唤怪物战斗，还是使用道具卡和魔法卡，都需要消耗一定的现金。（极少卡片消耗的现金为0。）另外，现金还可以用来购买护符（相当于股票），为自己的土地升级，支付他人土地的过路费等等。系统禁止角色的现金成为负数，一旦因为支付出大量的过路费而导致现金为负，就必须变卖掉自己的土地，把固定资产转化为现金，直到现金为正数为止。如果变卖了所有资产依然无法使得现金为正，就会导致“魔力枯竭”的情况发生，即相当于破产。破产后的角色会领取初始的资金在起点重新开始。



提升总资产的方法

现金虽然重要，但不投资就赚不到钱，总魔力值也就上不去，无法在竞争中获胜。提升总资产有如下4种方法：

1.获得周回奖励。在地图上行进，经过未通过的城砦能获得少量奖励魔力，而将地图上的所有城砦都经过一遍后再返回到起点的城堡，就能获得周回奖励。周回奖励的数量非常可观，是玩家初期的第一桶金。周回奖励的详细计算公式为：周回奖励=基本奖励+领地奖励+护符奖励。

基本奖励=初期魔力+初期魔力×10%×（周回数-1）

领地奖励=领地数×40

护符奖励=所持护符总价值×10%

2.增加领地数。角色在地图上按照投掷的骰子数行进，落脚点如果是无主空地，就可以召唤出手牌里的怪物将其占为己有，该土地的价值就会计算进总魔力中。如果刚好踩到了他人的领地，也可以召唤怪物进行攻击，只要能在一回合内将对方守卫怪物的HP降到0，不仅可以免付过路费，还能直接将该土地变为自己的资产。

3.提升土地价值。在地图上移动时经过自己的领地（不一定刚好走上去），或正好走到城堡或城砦时，可消耗现金来提升土地等级。土地等级提升后，其收取的过路费会增加，同时土地价值得到提升，令总魔力值相应地变多。另外通过占领同一区域里的相同属性的土地，可实现“连锁”，连锁能帮助土地的价值进一步提升。

4.收取过路费。敌方角色停留到我方土地上时，可向他收取当前土地对应的过路费。土地等级越高、连锁数越大，过路费也就越多。当然敌人也可以召唤出怪物攻打我方，一旦该领地失守，我们就非但没有钱收，总魔力也会减少。



画面指令和说明

游戏中有不少繁杂的界面，需要着重说明的有领地指令和卡片说明。

领地指令（領地コマンド）

角色经过自己的领地后，将光标移动到该领地上即可触发领地指令菜单。

菜单指令名	作用
土地レベルアップ	花钱提升土地等级
地形变化	花钱让土地的属性按要求变为火、水、地、风中的任意一种
クリ-チャ-移动	让怪物向相邻的格子移动一格，如果移动目的地是敌方领地，则会进入战斗
クリ-チャ-交换	让当前领地的怪物与手牌中的怪物交换
クリ-チャ-能力	花钱发动领地上怪物的领地能力，注意并非所有怪物都有领地能力



卡片说明

1.卡片名称/类型：类型包括怪物卡（クリ-チャ-）/道具卡（アイテム）/魔法卡（スペル）三种。

2.稀有度：卡片的稀有度，有N、S、R、E四个级别。

3.卡片类别：卡片的属性或类型。

4.卡片使用条件：使用该卡片必须满足的条件，包括消耗魔力、要求领地或弃牌。

5.ST、HP、MHP：怪物的的攻击力、生命值和最大生命值。

6.配置限制/道具限制：怪物无法配置的土地类型和无法使用的道具类型。

7.卡片的追加能力。



对战流程



“回合”和“轮”

地图上参与竞争的各个角色开始行动时，称为该角色的“回合”（TURN），所有角色的回合都经过了一遍后成为“一轮”（ROUND）。每回合的流程为“回合开始→抽卡→使用魔法卡（不强制）→投掷骰子移动→召唤怪物或使用领地指令（不强制）→回合结束”，然后进入其他人的回合。注意在一个回合中只能使用一次魔法卡。

由于每回合开始时都固定从卡包中抽取一张卡，而卡包中卡片总数为50，所以总有抽完的时候。当卡包中的卡片被全部抽完后，该卡包会被重新洗牌。当手牌数超过6张时便会溢出，系统会强制要求玩家弃牌。所以在魔力充足的情况下，应该尽量避免无谓的弃牌。

战斗

走到他人的领地上召唤怪物，或者通过前文介绍的“クリ–チャ–移动”指令将自己的怪物移动到他人领地上，均可触发战斗。获胜除了无需支付过路费外，还能把对方的土地占为己有；选择不战斗或失败，都需要向对手交纳过路费。战斗前，侵略方在选择战斗怪物时能看到战斗结果的参考图标，图标代表的意义如下：

图标	解释	战斗结果
↑	自己的ST+支援效果>敌方的HP+地形效果	敌人被打倒
=	自己的ST+支援效果=敌方的HP+地形效果	敌人被打倒
↓	自己的ST+支援效果<敌方的HP+地形效果	敌人存活

根据上表可以得知，当出现↑或=图标时均能赢得战斗。不过这毕竟只是参考，实际结果还会受到使用道具卡的影响。



战斗的流程

选择好怪物开始战斗后，玩家可以看到双方经过支援和地形效果后最终的ST和HP值，决定是否使用道具卡来强化怪物。之后由侵略方先行攻击，当防守方没有遭到破坏时，予以反击。注意部分怪物卡或道具卡附带“先制”效果，防守方通过先制也可以先于侵略方发动攻击。双方都拥有先制时，依然由侵略方先攻。

战斗结果判定

防守方被破坏：土地归侵略方所有，土地由侵略时的怪物镇守。

侵略方被破坏：侵略方支付过路费。

双方均生存：侵略方的怪物回归手牌，支付过路费。

双方均破坏：双方均失去战斗中的怪物，土地变为无主状态。

影响战斗的环境要素

支援效果：配置在邻格的己方怪物能令怪物战斗时的ST+10，效果可叠加。即当战斗土地的两端土地都配置了己方怪物时，ST便可获得+20的加成。侵略方和防守方都能获得支援效果。

地形效果：防守方的怪物与土地为同一属性时（无属性除外），能够根据土地的等级N获得+N×10的HP加成。比如将水属性的怪物配置到等级5的土地上，该怪物在战斗时的HP=固有HP+50。仅有防御方能获得地形效果。另外要注意卷物类道具和拥有贯通能力的怪物能无视地形效果直接攻击怪物本体。



护符

部分地图上拥有特殊设施“圣堂”，经过圣堂时可选择是否购买护符。护符相当于股票，是除土地外重要的投资项目，其单价随对应区域的土地价值呈正比上升。正确的投资方法为：根据自己的战略或卡包决定好重点购买的土地类型，比如卡包中的风属性怪物较多，或地图上风属性土地较多，那么就可以预先购买一定的风属性护符，然后通过占领风属性领地、形成连锁、提升土地等级的方法来提高护符的价值。持有同类护符最多的角色在通过起点时能获得护符总价值的10%为奖励，且此时将之前低价购入的护符卖出，可套得大量现金。

诅咒效果

利用魔法卡或怪物能力，能让角色或领地持续受到影响，这种影响称为诅咒（呪い）。被诅咒的对象会显示出醒目的图标，且不同类的诅咒无法并存，一旦受到新的诅咒，旧的诅咒效果就会被覆盖掉。另外虽然名为“诅咒”，但不一定全是负面效果，将其理解成状态变化即可。

消除诅咒有四种方法：1.效果持续时间自行结束；2.移动或交换怪物；3.中了其他诅咒；4.使用打消诅咒的魔法卡。



怪物受到的诅咒类型（括号中为原名）

诅咒名称	效果
毒	战斗结束后，受到MHP50%的伤害
麻痹（マヒ）	无法攻击和使用道具，无法发动能力
睡眠（眠り）	领地不收过路费
混乱	攻击成功后，受到自己造成伤害的50%
地形效果不可	无法获得地形效果
保护色	不受属性限制地获得地形效果加成
土地等级变更不可（土地レベル变更不可）	该领地无法变更等级
HP变更不可	HP和MHP不受魔法卡的影响
过路费变化（通行料变化）	变更目标领地的过路费数额
防魔	不成为魔法卡的使用对象
强制停止	其他角色经过此地时强行停住
过路费上升（通行料上升）	该领地的过路费上升
战斗后破坏	战斗结束后该怪物被强制破坏
伤害变化（ダメ-ジ变换）	通常攻击无效化，但使用者需要失去无效化的伤害值×3G的魔力
远距离移动	移动时可前往较远处的空地
魂捕获	当怪物被魔法卡破坏时，角色获得其MHP×5G的魔力
能力值下降	战斗中，ST和HP均-20
能力值上升	战斗中，ST和HP均+20
战斗不可	该领地不受侵略，但过路费为0
特殊能力不可	战斗中无法发动能力和效果
捕缚	怪物无法移动且战斗结束后MHP-20
反射	战斗中ST=0，获得反射通常攻击的效果

角色受到的诅咒类型（括号中为原名）

诅咒名称	效果
防魔	不成为魔法卡的使用对象
消费值变化（コスト变化）	使用卡片时的消费值发生变化
召唤不可	无法使用怪物卡
骰子操作（ダイス操作）	移动时，操作骰子的点数和移动方向
魂夺取	获得被破坏的怪物数×50G的魔力
周回奖励变化（周回ボ-ナス变化）	获得的周回奖励数额发生变化
行动不能	跳过回合，不能做任何事情
过路费变化（通行料变化）	领地的过路费发生变化
生命力	能够免费使用怪物卡和道具卡，但魔法卡效果会被打消
启示	能够对自己的所有领地使用领地指令
道具使用不可（アイテム使用不可）	战斗中无法使用道具卡
魔力获得	每一轮行动获得手牌数×10G的魔力
过路费夺取（通行料夺取）	对其他角色获得的过路费予以抽成
拷问	每一轮失去手牌中的魔法卡数×20G的魔力
透明	目标角色的怪物获得防魔能力
升级消费变化（レベルアップコスト变化）	能够以50%的折扣价对领地进行升级

卡片市场

菜单中的マーケット是卡片市场，玩家可用自己的三枚任意卡片随机交换アメリア的两枚，是新卡片的重要获得方式。交换前，アメリア会给出当期的卡片预告，比如“新到货一批土属性怪物卡”、“有两张稀有度S的新卡可抽”，一般看到这些特殊预告就要抓紧时间去交换了。





游戏虽然只有16关，但大量的卡片和支持联机对战令其极富战略性，今后还会为大家带来更为深度的战术研究和推荐的卡牌组合，敬请期待。





由Sting打造的《混沌时代》最新作并没有延续以往用罗马数字命名的方式，而6代从风格到玩法也都与系列作品大相径庭，如果是系列粉丝反倒需要一定的时间来适应。

S・RPG	战略角色扮演	
混沌时代6		
ジェネレ–ション オブ カオス 6		
Idea Factory	日版	2012年6月28日
1人	6090日元	无对应周边

菜单功能

在章节之间会进入SETUP MENU，下面先介绍一下各选项的具体功能。

ステ–タス：除了能查看角色的状态外，还可以更换装备的武器与道具。每名角色都能装备两把武器和一个道具，骑士职业还能多装备一把武器。

炼成：消耗炼金点数（AP）进行炼成，共分为4个项目，后面会具体介绍。

召唤兽：查看主人公库洛多当前已习得的召唤兽及效果。

チュ–トリアル：查看教学指南。

オプション：设定选项，推荐把“光标速度（カ–ソルスピ–ド）”和“选定范围（スナップ范围）”两项调到最大（HIGH），方便战斗中的操作。

セ–ブ：储存游戏进度，由于战场上是无法中断的，想要存档只能在此进行。

ロ–ド：读取游戏进度。

タイトルへ戻る：返回标题画面，实际上在任何时候同时按下L+R+Start键都可以快速重启游戏。

NEXT STAGE：进入下一小节的剧情和战斗，战斗中最活跃的角色会被授予MVP并得到HP最大值的额外提升奖励。

FREE BATTLE：进入自由战斗，地图与前一场剧情战斗一致。在此可以练级和积累炼金点数，不过自由战斗没有MVP奖励。



炼成



本作中并没有金钱和经验值的概念，而是全部以“炼金点数（AP）”替代，4个炼成项目具体如下。

武器炼成： 消耗一定的AP令武器进化，强化后的武器攻击力会提升，但冲击圆环范围不会改变。

人体炼成： 将AP加到指定角色身上，使其快速升级。角色在升级的同时体力（HP）、攻击力（ATK）和防御力（DEF）都会有所提升。

仲间の回复： 战斗胜利后场上我方角色的HP是会自动补满的（连战时HP不会回复），惟有被击退和强制撤退的角色需要在此耗费AP回复体力。

アイテム还元： 将不需要的武器、道具转化为AP值，转化后道具会直接消失，需要慎重。

战场要素



基本操作

按键	作用
方向键/滑杆	光标移动
○	确定/单位选定
×	取消
□	指定移动路线
△	召唤兽菜单
L	光标在我方单位和根据地间快速切换
R	加速移动
Select	切换地形显示/关闭
Start	调出战斗菜单

与传统的S·RPG不同，本作并非回合制或行动顺序制，战斗是即时展开的。玩家在选择我方单位后，拖动光标按○键就能控制其移动，而用□键还能设置精确的行进路线，以争取让角色在有利的地形上移动、阻击敌人或是躲避地图兵器的攻击。

时间&地形

随着战斗的进行，地图的时间会在昼（NOON）、夜（NIGHT）间交替，每隔150秒发生一次改变。时间段对部分职业和道具的效果有影响，比如“天使”擅长在白天作战，夜晚则是“刺客”、“吸血鬼”活跃的舞台。根据敌我特性和时间段情况选择或攻或守，才能以最小的代价获得胜利。

每个地图都由不同的地形组成，而各职业对于地形的的相性也有所差异，在战场上按Start键调出菜单、选择“地形相性”即可查看，而按Select键地图上则会以各种颜色直观地显示不同地形。地形主要影响角色在其上的移动速度，速度分为“☆高速”、“◎速い”、“○普通”、“△迟い”、“×激迟”5个等级，而移动速度则决定双方展开战斗时先攻与后攻的顺序。另外，“污染”和“污水”地形还有伤害效果。



据点功能

战场上的据点分为根据地、战略据点、要冲、事件点4类，作用如下所述。

	根据地：双方能指派单位出击的惟一据点，若我方根据地被敌方占领则战斗宣告失败。另外，当HP不足30%的角色处在根据地时体力会徐徐回复。
	战略据点：我方战略据点以蓝色显示、敌方的为红色。当玩家占领己方战略据点（据点变亮），则我方的出击单位数能增加1；如若摧毁敌方的战略据点，则对方的出击单位数减少1，反之亦然。
	要冲：被任意一方占领后，该方面的出击单位数增加1。与战略据点不同的是，要冲不能被摧毁，只会被对方夺去。
	事件点：到达后会与NPC触发对话事件，还有可能得到贵重的道具。大部分事件点在地图上都是隐藏的，必须走到其附近才会显现。

出击&撤退

想要让角色出击必须选择根据地，单位出击后就无法进入根据地，而一旦被击退，在此战中、包括连战时的后续战斗也都无法再次出击。战场地图左上和右上的分数表示敌我双方的部队情况，分子表示当前战场上的单位数，分母表示此战中还能战斗的单位数（包括根据地中未出击的）。地图两侧的头像表示当前出击的角色，任意一方场上的最大单位数都是5，如果有“Empty……”字样则表示允许继续从根据地派出生力军。

由于初期我方的出击单位上限为2，敌方的兵力往往更多，因此在确保根据地安全的同时，尽快占领战略据点或要冲以派出更多的单位是首要目的。待剧情发展到与“蔷薇骑士团”会合时，角色的HP槽上方还会出现士兵数的概念，其数量随角色体力的增减而变化。士兵数主要影响占领敌方据点和地图兵器时的速度快慢。



地图兵器

战场上还会有一些特殊的兵器，它们都是自动运转的，效果各不相同，只会对敌方单位造成伤害。地图兵器初期一般都为敌方占有，当然一旦被玩家占领就能为我方所用。

	大炮：每隔一段时间向正前方发射炮弹，但炮弹的飞行速度较慢。
	回转矢：每隔一段时间向正前方发射弓矢。角色在占据回转矢后向东、西、南、北任意方向移动，回转矢的朝向也会发生相应改变。
	弩炮：每隔一段时间向三个方向发射弓矢，具体为正前方、偏左45°和偏右45°方向。
	魔导炮：向正前方发射有一定持久性的直线激光，在效果时间内敌方单位无法穿过该激光。

战斗系统

WEAPON INFO

斬撃 剣・斧 → 投射 銃・ダガー → 突撃 槍・爪 → 斬撃
刈撃 鎌 → 呪文 杖・本

PLAYER \ ENEMY	斬撃	投射	突撃	呪文	刈撃
斬撃	△	○	×	×	○
投射	×	△	○	×	○
突撃	○	×	△	×	○
呪文	○	○	○	△	×
刈撃	×	×	×	○	△

○…有利　△…互角　×…不利

戻る

当敌我双方的单位在地图上接触时，就会进入战斗模式。正如前文所述，角色在当时的移动速度快慢影响战斗中先攻还是后攻（但存在有“强制先攻”效果的职业和道具）。

武器相性

由于角色至少可以装备两种武器，因此在进入战斗后玩家是可以选择一种迎敌的（后选武器是我方才有的福利）。武器间有相互克制关系，如图所示。除了“斩击（剑、斧）→投射（铳、短剑）→突击（枪、爪）→斩击”的三角克制关系外，还有“刈击（镰）→咒文（杖、书）→斩击/投射/突击→刈击”的循环克制关系。玩家在选择武器时，克制对方的会有“GOOD”字样，被对方克制的则有“BAD”字样，互角的武器没有英文提示。

除了双方的ATK与DEF数值影响外，武器相性也会对攻击造成的伤害值有加成，更为重要的是，其直接决定战斗结束后的击飞距离。无论先攻、后攻，武器被克制的一方会在战斗后被弹开一段距离——这就是“击飞距离（ノックバック距离）”，而当双方的武器互不克制时，战斗结束时两人都会后退一段距离。但处在根据地上的单位是特例，对其攻击时无论武器是否克制，都是攻击的一方被击飞。

晕眩状态

进行攻击时有一定几率能让对方陷入暂时的“晕眩（スタン）”状态，发动先制攻击或是用克制的武器攻击，都能提升这一几率。陷入晕眩的单位在状态解除前无法移动、战斗时不能选择武器、受到攻击必定被先制、武器相性固定为“BAD”，可以说是大大的不利。在晕眩状态下的敌人回复前发动攻击，就能快速安全地将其击退。

按键时机

选择完武器后进入正式的攻防，我方攻击时还需要进行手动按键的操作。如图所示，每种武器的攻击轨道和按键时机都有所不同，当轨道的颜色到达圆形处时按下○键，成功会显示“GOOD”或“GREAT”字样，否则为“MISS”。相比一般节奏游戏，本作的按键需要有一个“提前量”，相信玩家在尝试几次后就能掌握。

攻击时按键的成功与否并不会影响伤害值，哪怕按键尽皆“MISS”攻击也是会100%命中的，按键只会影响战斗后敌人身边出现的“冲击圆环（インパクトサ–クル）”的范围。冲击圆环的作用在后文作详细介绍，想要令其出现按键至少需要成功1次，当然成功的次数越多，冲击圆环的范围补正就会越大。



冲击圆环

首先讲解一下武器最右侧英文缩写的含义，该项目即表示此武器所能形成的冲击圆环范围，XS、S、M、L、XL逐级增大。当一次攻击结束后，且玩家在战斗中成功按键1次以上，就会以被攻击的敌人为圆心出现一个慢慢扩大的红色圆环。冲击圆环的范围由武器性能和攻击中按键的成功次数共同决定，而圆环范围内如果有我方的其他单位存在的话，同伴就有机会展开后续的“混沌攻击（カオスアタック）”。



混沌攻击

第一次攻击结束后，我方尚未参与战斗的角色头上会出现○、×、□、△形的按键，如果其所处位置在冲击圆环的范围内，玩家只需按下对应按键就能让该角色发动“混沌攻击”。混沌攻击时的操作与普通战斗一致，惟一的区别在于敌方无法还击，因此后续追击的角色选择武器时无论是否克制，都不会被击飞。由于中后期的战斗中敌方数量远远大于我方，想要以最少的HP消耗击倒敌人，活用混沌攻击系统是必不可少的。从这一系列的叙述中相信玩家也可以看出，武器的攻击力其实是次要的，更主要的是其能形成的冲击圆环范围。由于无论用炼金强化几次，武器的冲击圆环范围都不会改变，因此建议优先把AP使用在范围较大的武器上。



特殊混沌攻击

我方的最大出击数为5人，即在一次攻击后最多可以追加4次混沌攻击。如果能满足这种5连锁，最后一人会发动必杀技——“特殊混沌攻击（カオスアタックスペシャル）”，除了会给攻击对象造成巨大伤害外，第5个攻击角色所形成的冲击圆环范围内的全部敌人也都会受到伤害。

资料列表



召唤兽

在我方攻击命中敌人时，敌人就会掉落晶体状物，角色走到晶体边后就会自动收集，每个晶体回复1小格召唤槽（战场画面上方表示）。由于敌方的HP在降到0时继续追打仍会掉落晶体，因此这也是快速积攒召唤槽的不二法门，召唤槽攒满一条后左侧的点数会增加1，最大为3。在战场上按△键就可以调出召唤兽菜单，满足召唤的点数要求就能即刻发动效果，不过每种召唤兽在1场战斗中只能用1次（连战时则能再次使用）。大部分召唤兽在库洛多等级提升时就能自动习得，少数召唤兽需要获得特殊道具才能使用，具体列表见后页。

召唤兽	等级	点数	效果
风の精灵	初期	2	我方全体出击单位的HP全回复
龙魔神	初期	2	给库洛多周围的敌方单位造成伤害
フェンリル	Lv6	1	给处在“水边”、“污水”地形的敌方单位造成伤害
骷髅魔神	Lv8	2	敌方全体出击单位进入“晕眩”状态
暗黑天使	Lv10	2	破坏敌方当前占有的战略据点以及地图兵器
クロノス	Lv12	1	地图的时间段昼夜逆转
冰龙	Lv15	1	20秒内敌方全体单位的移动速度变成“激迟”
バーミリオン	Lv18	1	90秒内我方全体单位的武器相性变成“GOOD”
死神	Lv21	2	敌方的出击单位撤退（部分单位无效）
フェニックス	Lv24	3	90秒内冲击圆环的范围大幅扩大
ヴァルキュリア	注1	3	敌方全体出击单位HP变为1（部分单位无效）
うさぎ魔神	注2	3	90秒内我方全体单位的移动速度变成“高速”
铁神	注3	3	150秒内我方全体单位受到的伤害减半

注1：需获得“乙女の甲冑”。
注2：需获得“传说のにんじん”。
注3：需获得“铁神の像”

职业特征

每个职业都拥有各自的特征，诸如擅长的地形和时间段等等，在战斗中积极调出菜单，选择“ユニット情报”进行查看是十分必要的。另外部分武器、道具也有一些特性，在查看角色状态时按△键可以在职业特征和装备特性间进行切换。下表是本作中各基本职业的特征。

职业	特性
WARRIOR	凭借强韧的肉体能在“森林”、“瓦砾”、“山岳”地形保持通常移动速度
VALKYRIE	在“城砦”、“街区”地形的移动速度较快，且在“城砦”、“街区”战斗时必定先制攻击
KNIGHT	能装备3把武器，且可装备的武器种类比其他职业更多
MERMAID	在“水边”、“污水”地形的移动速度较快，且在“水边”、“污水”战斗时给敌方的伤害为1.5倍
ASSASSIN	在夜晚的移动速度较快，且夜晚必定先制攻击
ALCHEMIST	在“通路”地形的移动速度比其他职业快，在移动困难的地形行走时，能让该地形暂时变成“通路”地形
PRIEST	在“草原”地形的移动速度较快，发动先制攻击时会在地图上设置暂时提升防御力的魔法阵
WIZARD	在“森林”地形的移动速度较快，发动先制攻击时会在地图上设置能给敌方造成伤害的魔法阵
ANGEL	在白天时移动不受地形的影响，且不会受到地形伤害，但在夜晚的移动速度极慢
DRCONIAN	移动速度较慢，被击飞的距离减半，能够破坏敌方拥有的地图兵器
VAMPIRE	在夜晚时移动不受地形的影响，且不会受到地形伤害，但在白天的移动速度极慢
ERUCA	在“草原”地形的移动速度较快，发动先制攻击时会在地图上设置回复体力的魔法阵





两家公司联手却没能够给本作带来理想的结果，基本照搬至NDS《尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传》的战斗系统对于“《GOC》系列”的粉丝而言变化太大，对于Sting的爱好者则缺乏新意。虽然创新是勇气的体现，但既然打着《混沌时代》的旗号就应该保持其系列一直以来传承的精髓和风格，两边玩家都不能讨好的结局就是游戏销量理所当然的“暴死”。

文 阿鲁 美编 咕噜



就之前PSN上的体验版来看，本作的素质还算不错，不但可换装部件数量众多，而且同屏敌人的数量可以用海量来形容，横扫敌人时快感十足，下面就来看看这款游戏的正式版到底能带给我们多少惊喜吧。

ACT	动作射击・机械人	
突击枪手		
アサルトガンナーズ		
Marvelous AQL	日版	2012年6月28日
1～4人	1480日元	无对应周边

标题菜单界面

シングルプレイ：单人游戏

マルチプレイ：多人游戏，最多可4人组队，仅限面联

ダウンロード・コンテンツ：下载内容

※多人游戏可以玩到的内容和单人游戏一样，只是出战后不再有僚机，并且整体难度有所提升。

选项介绍

ミッションモード：故事模式

インフェルノモード：无限任务模式

ハンガー：格纳库，在这里可进行机体设计、强化等操作

レポート：查看游戏情报

オプション：各种设定，可查看操作说明、调节各种音量、设置是否开启前、后触屏操作、输入密码、查看开发人员名单等

タイトルに戻る：返回标题菜单

操作介绍

配合方向键长按为冲刺、配合方向键短按为回避、原地不动长按为飞行，机体飞行高度有限

攻击，也可以利用触屏进行攻击动作，指哪打哪

变更武器，通过按键或触屏都可以实现

打开菜单

控制视点移动

指挥僚机的动作
上：全机攻击
下：即时停止
左：防御队形
右：待机阵型

控制自机移动

自机的耐久力，为0时作战失败

护盾能量，受到攻击或使用L键时会逐渐减少，平时会逐渐回复

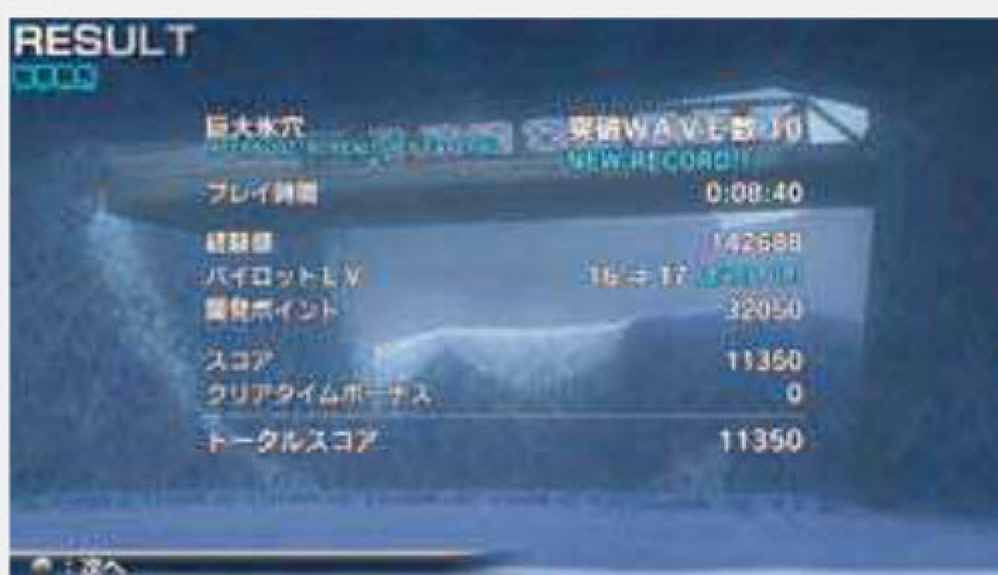
故事模式

本作的主要模式。游戏以任务制推进进度，每个任务可看做一个关卡，大部分任务都是完成前一个任务后自动开启，小部分任务需要在指定任务中达成一定条件后才会开启。选择任务后还有几个选项可供选择，从上到下分别是：难度，任意难度下过关都可以开启后面的任务；友军和自己的攻击是否会命中对方，一般情况下请选择“OFF”；战前设定，“アタッカ–”表示出战机体的攻击性能和初期装弹数增加、“ヘビ–ガンナ–”表示基本攻击力和会心一击率增加、“ブロッカ–”表示耐久力和各种耐性大幅增加、“サポ–タ–”表示所有机体的速度和耐久力增加，在某些任务中选择特定的战前设定可以达到事半功倍的效果；出击则代表正式开始任务。

在任务中需要达成的条件有全灭敌人、压制指定地点（靠近指定位置数秒即可，期间不能离开压制的范围）、打倒指定敌人、限定时间内完成目标或到达指定地点等，目的还算明确，按照指挥官的提示一步步进行下去即可。由于任意难度下过关都可完成任务，因此遇到有困难的关卡时先选择较低的难度挑战，等获得高级部件并换装后再来报仇即可。

无限任务模式

在这个模式中，需要玩家对付不断出现的敌人，也就是所谓的持久战。每一波敌人的数量、配置以及出现方式都有所区别，打倒敌人后会出现少量的补给道具，坚持的波数越多，敌人的能力越强，看最终能坚持到第几波。这个模式涉及到一个奖杯，那就是在多人游戏的情况下坚持到50波以上。这里建议通关之后装上最好的部件并进行强化过后再来挑战，由于没有难度的限制，这里建议选择EASY难度，这样一来即便是一人进行联机模式，敌人的AI和攻击力也都很弱，撑过50波不在话下。不过这里需要提醒一点的是，在联机模式下不能待机或按PS键，否则会自动返回单人模式，这样就拿不到奖杯了。



格纳库

机体的组装、部件的购买和强化等都在这里进行操作，下面针对每个细项进行详细解说。

机体设计

游戏中总共可以登录8架机体，选择机体后还可以进行各种内容的编辑，其中“设计编辑”最重要，在这里可以更换机体的身体、腿部、武器以及搭载强化部件，身体和腿部需要开发后才能进行更换，而武器和强化部件只要在任务中获得后即可以在这里进行更换，选择部件的基本准则是哪个数值高用哪个。机体颜色和机体名的变更主要用于区别自机和僚机。复制这项功能很有用，当玩家精心设计好一架机体后，可以将其他机体复制成已经设计好的机体，这样可以节约大量重复设计的时间。

机器强化

在这里可以对已获得的身体和腿部进行开发和强化。开发和强化都需要消耗“开发点数”，进行故事模式或无限任务模式都能获得该点数。对已开发过的部件按右方向键即可选择强化的段数，每个部件最多可进行10段强化，部件每段强化后增加的能力幅度都比较高，因此玩家可以选定一个部件强化到顶，就通关来说完全够用了，可以节约不少时间来刷开发点数。

部队编成

在这里选择自机和僚机的机体。由于可以登录8架机体，因此可以将每架机体都用上不一样的搭配，特别是武器方面可以尽可能多样化，这样就可以针对不同的任务来选择最适合的机体参战，例如需要对付海量杂兵的任务就选择强化了导弹的机体、需要对付BOSS级机体的任务就选择武器威力高的机体。

ナビゲ–タ–

选择通信员，一开始只能选由藤原启治配音的ヴェルナ–中尉和由花泽香菜配音的ファン少尉，通关后可以选择由能登麻美子配音的角色，另外还可以通过DLC获得原SDN48中的大堀惠和佐藤由加里配音的角色。

パーツリスト

在这里可以查看各类部件的获得情况，部件的获得方法参见下文的“部件相关”内容。

部件相关

游戏中获得部件的方法很简单，那就是在故事模式的各个任务中打倒敌人后随机掉落。每个任务中都会注明会掉落哪些部件，这点在开始任务后的任务内容界面里可以清楚地看到。不同的任务中可获得的部件会出现重复的情况，每个任务中总共可以获得6种不同的部件，但在一周目时只有HARD难度下才会掉落第6种部件。游戏难度越高，打倒敌人后掉落部件的几率也越高，所有部件只要获得过一次就可以在格纳库里进行更换。

如何搭配

关于怎么搭配部件之前也提到过，就是哪个部件增加的数值高就用哪个。当然实际情况还是有细微不同的，那就是某些部件，特别是身体和脚部的部件大多是有针对性的，比如一些身体重视装弹量、一些脚部重视耐久度等，因此必须弄清楚自己想做出哪方面能力强的机体后才能因地制宜地进行选择，所以必须对机体的各项数值的含义有个基本的了解。

机体数值名称	作用
耐久力	相当于生命值，在任务中变为0后即任务失败，因此在允许的情况下应尽可能多
基本攻击力	机体的攻击力基础值，只要不是太低，配合高威力武器还是可以轻松解决杂兵的
スロット数	可装载的强化部件数量，自然越多越好
ロックオン数	同时锁定敌人数，使用需要进行锁定攻击的武器时可以提升这项数值
シ－ルド エネルギ－	护盾能量，数值越大越好
エネルギ－回复速度	能量回复速度，数值越大越好
增加装弹	增加最大装弹数的百分比，在不影响机体的整体结构下尽可能多
诱导搅乱	降低被诱导类武器命中的几率，不需要刻意增加这项数值
移动速度	机体的基本移动速度，主要由脚部部件来决定，不要太低即可
旋回速度	机体的旋回速度，依旧不要太低即可
冲击耐性	减免冲击属性的攻击造成的伤害
爆发耐性	减免爆发属性的攻击造成的伤害
电磁耐性	减免电磁属性的攻击造成的伤害

僚机

在单人模式下，系统会自动给玩家配备3架僚机，虽然僚机的AI低下且能力不强，但也聊胜于无。玩家可以给僚机下达4项指令，合理运用可以一定程度上牵制敌人，加快灭敌速度等，但尽量不要让僚机单独面对海量的敌人，否则玩家很快就会变成“光杆司令”。下面介绍一下各项指令的具体作用。

指令名	作用
全机攻击	适合在需要集中进攻时下达指令
即时停止	在安全的地方下达指令，让僚机停止行动避免受到伤害
防御队形	僚机会围在玩家机体的身边进行保护
待机阵型	僚机会跟随玩家的机体一起行动，可通过该指令安排僚机的站位

护盾能量

这是游戏中非常重要的一个数值，不但冲刺、飞行、回避时需要用到，还可以抵挡敌人的攻击，在护盾能量完全耗尽之前是不会受到伤害的，因此这在后期的任务以及无限任务模式中就有着至关重要的作用。本作中护盾能量有具体的数值，这点可以在给机体更换部件时直观地显示出来，因此在能力允许的情况下，可以尽可能地提升该项数值，这样的话可冲刺时间、防御敌人攻击的次数都会有明显的提升。只要一段时间没有使用护盾能量，它就会自动进行回复，回复速度受“エネルギ－回复速度”这项数值影响，不过总体来说回复的速度较快，只要该数值不要太低即可。

虽然护盾可以用于减免伤害，不过受到敌人攻击时护盾的消耗速度很快，这样一来留给我们进行冲刺、闪避的能量就会很有限，一旦陷入敌群又没有能量进行冲刺的话是非常危险的，因此如何利用好护盾能量也是玩家在实际战斗中需要考虑到的问题。



战斗

本作的战斗简单明了，使用各种武器对成群的敌人进行轰杀即可。玩家的机体可以装备四种类型的武器，可用○、△、□、×四个按键来进行切换，也可以直接触摸前触屏进行切换。每种武器的特点都非常鲜明，



很快就能上手，加上敌方杂兵数量多且不耐打，玩起来很容易体验到虐杀的快感。击破战场的敌机后会随机掉落一些道具，其中包括部件、耐久力回复、补充弹药、护盾能量回复等，除部件类道具外，其他道具的掉落地随难度的降低而升高，当然后期也可以装备提升各种道具掉落率的强化部件来降低任务的难度。

除了海量的杂兵外，不少任务中还需要对付BOSS级机体，这类机体要么个头大、要么行动迅速，并且火力大都很猛。对付这类敌人推荐使用导弹类武器进行攻击，只需要在远处锁定后不断攻击即可，边退边打，如果对方是大体型机体还可以同时锁定多个部位进行攻击，基本可以保证无伤灭敌。



升级

完成任务后除了可以获得各种部件以及开发点数外，还能获得经验，经验达到一定数值后代表玩家的机师会升级，升级后各项能力会有所增加，虽然没法和强化机体部件以及更换强力部件相比，但聊胜于无。



关于奖杯

本作有白金奖杯，而且奖杯的获得方法还算比较轻松，下面就列出全奖杯的获得列表供大家查询。

奖杯种类	奖杯名称	获得方法
白金	MISSION TO MARS	获得其他所有奖杯
铜杯	WELCOME TO THE MARS	游戏开始
铜杯	宇宙骑兵	完成任务1
铜杯	一个小队	完成任务2
铜杯	赤い大地	完成任务3
铜杯	火星のグランドキャニオン	完成任务4
铜杯	无人都市	完成任务5
铜杯	火星の亡灵	完成任务6
铜杯	地下道	完成任务7
铜杯	300秒	完成任务8
铜杯	零下の攻防战	完成任务9
铜杯	杀戮の地	完成任务10
铜杯	热气	完成任务11
铜杯	亡灵	完成任务12
铜杯	关门	完成任务13
铜杯	异质	完成任务14
铜杯	脱出	完成任务15
铜杯	热砂の海	完成任务16
铜杯	确率1%	完成任务17
铜杯	壁	完成任务18
铜杯	カウントダウン	完成任务19
铜杯	ゴ–ストシップ	完成任务20
铜杯	希少金属の箱	完成任务21
铜杯	地下へ	完成任务22
铜杯	ソ–スコ–ド	完成任务23
银杯	永久に	完成任务24

奖杯种类	奖杯名称	获得方法
铜杯	计画	完成任务25
铜杯	第6局面	完成任务26
铜杯	记忆	完成任务27
铜杯	无属性	完成任务28
铜杯	选择	完成任务29
银杯	怒涛の海	完成任务30
铜杯	防卫线	完成任务31
银杯	默示录	完成任务32
银杯	最终战争	完成任务33
银杯	ジレンマ	完成任务34
银杯	最后の战い	完成任务35
铜杯	初めてのアセンブル	首次更换部件
银杯	パ–ツコレクタ–	取得50种部件
铜杯	ル–キ–	升为Lv2
银杯	战场の狼	单机出击完成故事模式里的任务
金杯	标本家	1发激光击坠10架敌机
铜杯	研究助手	首次升级部件
银杯	伟大なる研究者	一个部件升到最高级
铜杯	僚机マニア	完成任务后3架僚机全部生还
银杯	ぼくのひみつきち	进入任务4的隐藏房间
铜杯	トリプルキル！	用加农炮或榴弹炮攻击时产生的爆炸击坠3架以上敌机
银杯	战友	多人游戏模式下完成10个任务
金杯	ブラザ–	在多人游戏模式的无限任务模式里撑过50波敌人
铜杯	一机当千	所有种类的武器击破敌机数达到100以上



大量的敌人打起来爽快感十足，大部分任务中插入的事件影像也很有大作的风范。游戏提供的部件数量很多，不过遗憾的是对部件选择的环节进行了简化，在机体组装的平衡性上完全没有下功夫。机体中弹、倒地、爆炸的真实感略差，操作起来的流畅度也有待提升，不过作为一款下载游戏来说做得已经不错了，期待续作能有更高的素质。

游戏一品轩

收罗近期精品三线游戏

栏目主持：LIKY

文 翔Starry、Civily练

虽然知道之前公布的《最终幻想X HD》只是复刻不是重制，但是心中还是有着不少期待，但是在最近的访问中官方又说什么“仍然有不少问题需要研究”，小C估计这个高清复刻版一时半会儿还是出不来，还是把期待的心投向其他地方吧。

本辑游戏推荐 漫画英雄强势回归！

超凡蜘蛛侠

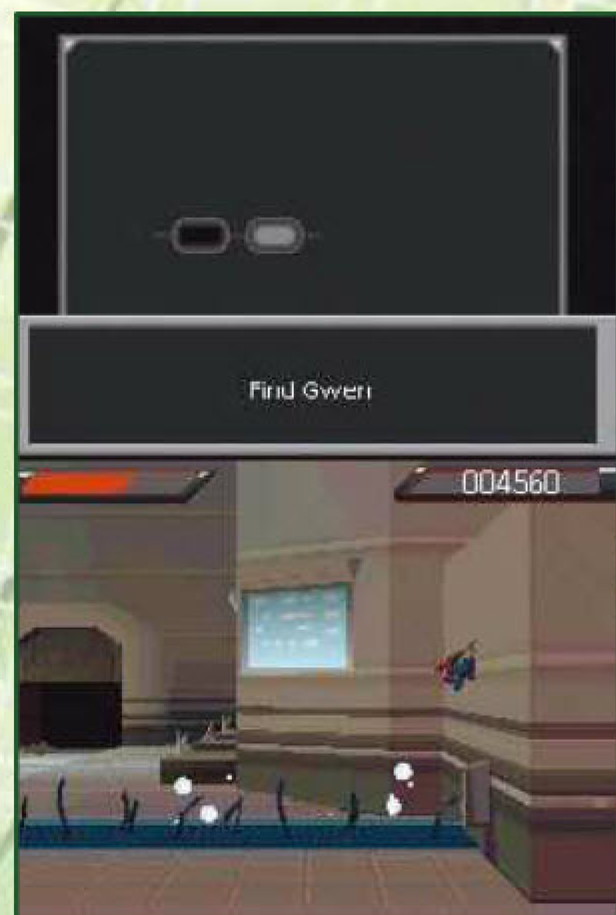
The Amazing Spider Man

◆Activision◆ACT◆美版◆编号：6049

漫画英雄题材是欧美游戏和影视的主力军，除了蝙蝠侠和超人外，在国内认知度较高的漫画英雄应该非蜘蛛侠莫属，而近日“《蜘蛛侠》系列”电影最新作《超凡蜘蛛侠》在世界各地相继上映并获得了很好的反响，而根据其改编的游戏也没有让人失望。故事讲述了主角帕克在被蜘蛛意外咬伤后拥有了飞檐走壁的能力，在他寻找父母失踪线索的同时，意外发现父亲的同事康纳博士真实身分是大反派蜥蜴博士，为了拯救纽约市民，蜘蛛侠挺身而出。本作采用了3D构建场景，但游戏的实际玩法还是2D横版卷轴，在讲述剧情时采用了动漫插画的方式，比单纯的文字更加生动。玩家操纵的蜘蛛侠一开始只拥有基本的放丝和攻击技能，放出丝以后的速度感很棒，只要有墙壁的地方“嗖”的一下就可飞过去，不过要注意的是绿色的墙壁虽然能粘上丝，但是人却不能在上面攀爬，比如遇到一个左右都是绿墙的地方往往需要利用Z字形弹跳的方式才能攀爬上去，而在攀爬的同时玩家也一定要提防下落处的电网，个人觉得有些关卡设计的有些不厚道，基本到了后期能落脚的地方都会有电网威胁，一下去就会被弄个半死。本作的的技能是递进式获得的，一开始玩家只能用简单的拳脚来攻击敌人，不过游戏打击感不错，随着游戏深入，下滑踢、缠丝、连击等技能都会出现，小C特别喜欢的一招是把丝当作荡绳，然后一脚荡过去可以踢倒一片敌人。作为一款改编作品，本作无论从手感、音乐、画面都已经远远超越了同类作品，但是在创新度和游戏的耐玩度上还做得不够，菜单中的收集模式都显得有些鸡肋和粗糙，不过总体而言已算不错，如果你是蜘蛛侠的粉丝，那么不妨尝试用本作来体验一下在摩天大楼间荡秋千穿梭的感觉。



▲游戏中的卡通氛围很浓厚。



▲小心脚下的电网。

推荐给：蜘蛛侠的死忠·动作游戏爱好者

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

向前战术

Susume Tactics

◆TOSE◆SLG◆美版◆容量：127MB



▲很难看出坦克和加农炮的区别啊。

本作是一款特点非常鲜明的游戏，首先它的画面就给小C一个震撼，颗粒状的马赛克连八位机风格都称不上，如果不是看说明注释你很难想象那绿色的一坨是坦克，红色的一团是救护车。虽说游戏的画面有些抽象，但是游戏中的战术却是实打实的，玩家操纵的母舰可以生产加农炮、坦克、飞弹、推土机和救护车，它们各自具有特点，只有充分利用它们才能有效打击敌人，比如游戏中飞弹拥有很长的射程，如果遇到一些笨重的敌人可以把飞弹和救护车组队绕着打，让其无力还击。值得一提的游戏关卡中时常会有许多混凝土块，虽然敌人能把它们铲掉，但多少还是能起到一定阻隔作用，如果玩家能把优势兵力集中在一些狭小地带，往往能对敌人起到秒杀效果，而类似的战术在游戏中比比皆是，每一关都有丰富的变化。虽然本作看起来有些不太起眼，但是游戏素质还算不错，喜欢动脑筋的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 策略游戏爱好者·喜欢挑战的玩家

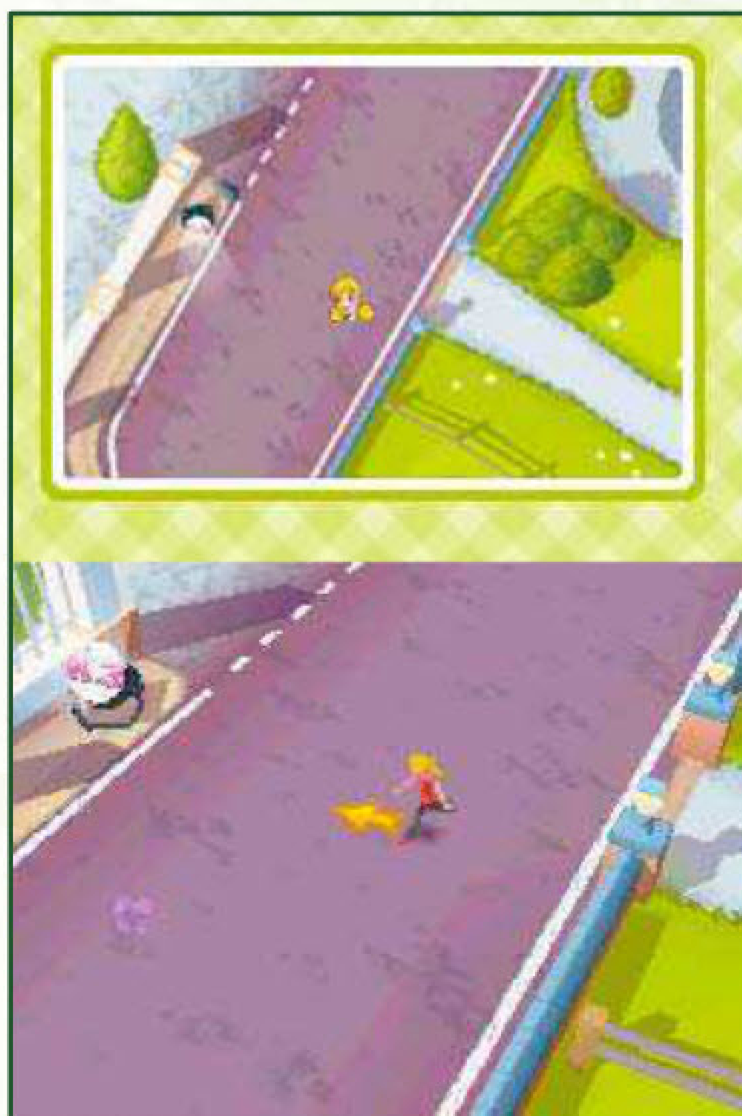
K3时尚聚会

K3 Fashion Party

◆The Pharmacy◆PUZ◆欧版◆编号：6042

"K3"是荷兰的一个三人女子流行组合，除了在荷兰影响甚广外，在整个欧洲也声名远扬，而本作就是以她们为主题改编的一款游戏。让人比较惊异的这么一个小成本作品，画面看起来还挺不错的，3D和2D想交织的场景再加上恰当的灯光渲染，有一种很自然舒服的感觉。游戏一开始需要从三个角色中选择一个，本作的流程说来也不复杂，就是在场景中不断接任务玩小游戏，比如其中一个就是骑马穿越森林，不过一路上有许多石头和蜜蜂窝，玩家需要不停地跳跃、埋头进行躲避，而在小游戏后系统会根据玩家表现进行评分并给予奖励，比如得到的衣服可以用于装扮玩家的角色，而利用一些特殊的化妆品玩家甚至还可以让角色的脸变得更加美丽。虽说本作整体氛围轻松，各年龄层玩家都很容易上手，但是过低的耐玩度实在是很难经得起长时间的检验，该组合的粉丝们值得一试。

推荐给 小游戏爱好者·K3的粉丝们


▲按着箭头的指示前往任务地点。

迷失阿拉伯

Arabians Lost

◆QuinRose◆AVG◆日版◆容量：990MB

本作是QuinRose于2006年在PC平台上推出的同名恋爱AVG游戏的移植加强版。玩家在游戏中扮演一位"盗贼国王"的独生女，在父亲的逼迫下与自己不爱的人订了婚约，如果女主角要得到自由必须在限期内筹集到1000万巨款才行。在这种窘迫情况下，用正常手段赚钱效率是很低的，所谓风险越大回报越大，玩家需要和帅哥一起进入到洞穴、沙漠等地方进行冒险，除了贩卖打怪得到的道具外，开宝箱盗取物品也能获得丰厚的回报，当玩家的开箱技术熟练后还可以去宝物库撬箱子，不过要小心躲在箱子里的怪物哦。小C觉得游戏有一定资金基础后最好的赚钱方式还是赌博，抛开运气好坏不说，S/L大法还是能起到一定效果的。除了挣钱以外，谈恋爱也是一件大事，玩家和心仪的帅哥一起出门完成任务的任务越多，相互好感度也会提升越多，而剧情也会根据其会发生相应的变化。总的来说本作是一款特色鲜明的游戏，充满异域风情的画面和音乐给人耳目一新的感觉，玩腻了小清新恋爱冒险游戏的玩家不妨尝试一下该作。



▲虽然游戏场景中东味十足，但是人设还是带着浓厚的日本动漫风。

推荐给 喜欢恋爱AVG游戏的女性玩家·对阿拉伯风情感兴趣的玩家

快上菜

Order Up

◆Funbox◆SLG◆美版

从直白的标题看，这绝对是一个跟美食相关的游戏，而本作曾在iOS平台上已经收获了不少赞誉，曾被苹果官方推荐到AppStore首页，而近日该游戏被移植到了3DS平台。本作以快餐模拟为主题，玩家要扮演快餐店的厨师和老板，将自己的快餐连锁店发展壮大，最终赢得标志性的烹饪冠军头衔。游戏操作不算困难，玩家不必为订货下单这些琐事操心，主要专注于通过触摸屏对牛扒、薯条等食物进行下油锅和翻炒，不过面对顾客的催促和对食物口味的要求，玩家需要在品质和效率之间把握一个平衡，如果实在太忙还可以通过报纸招聘一些厨师协助你经营餐馆。而本作最具特色的地方在于丰富的事件，比如时不时会有傲慢的大妈和乞丐等来跟你点一些很怪的菜品，而在工作的同时还会有健康监督员来检查你店铺的卫生（盘子要擦干净哦）。本作虽然结构简单，但是丰富多变的菜品不会让人觉得单调乏味，对做菜感兴趣的玩家值得一试。



▲按着提示切下去。

推荐给 喜欢经营类游戏的玩家·喜欢做菜的玩家

桌球世界杯

World Cup of Pool

◆MIDAS◆SPG◆欧版◆编号：6046

桌球中除了“斯诺克”外，“九球”也是深受大众追捧的一种玩法，而且常常是绚丽的花式表演结合在一起。从游戏的“世界杯”标题我们就可以知道本作收录了很多选手，实际情况也的确如此，几乎想得到国家和地区都包括在内，不同选手在击打力度、操控等能力上有着一些区别。开始前玩家可以选择各种细节规则，正式进入后通过下屏幕来控制球的路线、轻重和击打部位。本作的操作设计得不错，所以环节都可以直接在触摸屏上进行，并附有白色的虚线辅助瞄准，对一些刁钻布局还可以进行放大观察，以便让玩家打出最完美的球路。虽说本作操控不错，但是实际游戏时想要精确击打难度也不低，如果是水平还不算纯熟的初学玩家建议先在练习模式中练练手再进行更深入的挑战，喜爱桌球的玩家不要错过本作。



▲选择一条好的击球线路。

推荐给 对桌球感兴趣的玩家·桌球游戏爱好者

长袜子皮皮

Pippi Longstocking

◆Ravn Studio◆ACT◆欧版◆编号：6047

相信许多玩家都在小时候读过《长袜子皮皮》这部经典童话，它是瑞典儿童文学作家阿斯特里德·林格伦的童话代表作之一，而近日这部作品被改编成了一款有趣的游戏。本作的人设基本遵循了原童话中皮皮红发翘辫、脸上布满雀斑的特点，而游戏的画面非常“阳光”，丰富的色彩和明亮的画面给人一种很美好的感觉。游戏的剧情在遵循原作的基础上加入了不少原创情节，这些剧情的主要是由一个个小游戏串联起来，而本作的小游戏多以收集类为主，玩家需要在房顶、农场、树洞等高低层次非常分明的平台上穿梭，而这对玩家的跳跃水平有着极高的挑战，比如在屋顶窄小的栈桥上必须保证每一步都没有偏移才可能顺利把东西收集完全。虽说本作是一款小制作，但是游戏在光线、场景造型等细节设计上下了很多功夫，阳光穿过树荫洒在角色身上时会让人有一种回到童年感觉，但整体而言串联剧情的小游戏素质还有待提高，原著的粉丝不妨尝试一下本作。



▲阳光洒下来的感觉很美好啊。

推荐给 喜欢小清新的玩家·原童话的粉丝玩家

僵尸杀戮

I Kill Zombies

◆Open Emotion◆ACT◆美版◆容量：156MB


▲这些僵尸似乎不太恐怖啊。

“僵尸”是电影和游戏界钟爱的题材，而这个题材免不了与血腥、暴力有着密切的联系，而近日Open Emotion工作室推出的这款游戏更是把这些要素进一步放大。本作的设定有点偏卡通（那个僵尸狗纯属卖萌啊），玩家需要一边逃走一边把那些外形可爱的僵尸引导到陷阱上弄死，而关卡中的“出血量”不是一般的多，看多了实在有些恶心。游戏中除了陷阱和一般攻击外还有电锯和手榴弹两种攻击方式，特别是手榴弹兼顾大范围和高攻击两个优点，不过由于有严格的数量限制，建议等到在被僵尸们围住无法脱身再使用。此外，本作的隐藏要素也颇丰富，玩家达到某些特定成就后可以解锁一些隐藏人物和小游戏。本作在游戏结构和趣味性上下了心思，但是过于粗糙的画面实在是有些难以接受，不太介意画面的动作游戏爱好者不妨尝试一下本作。

推荐给 喜欢僵尸题材的玩家·动作游戏爱好者





●悬疑类文字游戏《死亡预告》近日发布了第一卷汉化版，由于人员不足，该作的汉化进度缓慢，后期的剧情的完成遥遥无期，实在等不及的玩家不妨先体验一下前面的故事。

●移植自PS3平台的策略类游戏《泪洒三重冠 花冠的大地 携带版》近日发布了简体汉化版1.1，由于该版本部分采用了原电脑版的汉化内容，所以会有翻译不统一的地方，喜欢策略类游戏的玩家不要错过本作。

●根据热门漫画《美食的俘虏》改编的动作游戏系列续作《美食的俘虏 美食生存者2》在近日推出。游戏的设定和漫画以及动画相同，包括主角在内的四位“美食屋四天王”将继续美味食材寻求之旅，而在本作中将会有新的角色、超必杀技以及与巨型猛兽战斗的内容登场。

●近日推出的《无尽血唤》移植自电脑的同名作品，故事讲述了在架空的日本，人类和另一个种族共存在城市格拉斯海姆，女主人公双叶在受到袭击的危急时刻，被双胞胎黎明和司狼救下，然后黎明请求双叶成为“自由军团的首领”参与到他们的冒险之中。



▲为美食而奋斗终生！

短消息

●策略大作《口袋妖怪+信长之野望》在近日发布了汉化版。由于技术原因该版本有一部分图片没有汉化，但是并不影响玩家投入到剧情当中，期待已久的玩家不要错过。

●《麻将 神秘雅典娜》是Avanquest在近日推出的一款消除类作品，游戏的玩法类似于《连连看》，玩家需要通过完成每关的麻将消除任务来建设雅典古城。

●根据同期电影改编而成的动作游戏《冰河世纪 大陆漂移》在近日推出，在本作中猛犸象曼尼、树懒希德、剑齿虎迪亚哥和其他人被大洪水分开，他们把一块冰川当做了救生船，与一路上遭遇的海洋生物、海盗奋勇搏斗并最终发现新的大陆。



▲冰河大陆的爆笑故事不断上演。

●《顶级模特大学》是近日推出的一款女性向游戏，在本作中玩家会扮演一名模特为T台奋斗，从而了解到服装搭配、舞台仪态、饮食健康等与模特相关的知识，对模特事业感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

虽说对湖南台不太感冒，但是最近该台播放的《轩辕剑 天之痕》实在是很让人期待，当年《仙剑》和《天之痕》可是小C心中的两座丰碑啊！不管该剧质量如果，我还是准备等其播放完后买张碟从头到尾回顾一下那些经典剧情，导演和演员们切勿坑爹啊！



GAME CULTURE CHANNEL 游戏文化频道

各位读者朋友们大家好，《游戏文化频道》栏目又与各位见面了，对于还是学生的玩家来说，这两个月的暑假可谓黄金时光。各个掌机平台的大作都层出不穷，无论玩家拥有哪一台掌机，都可以畅快地玩上两个月。不过对于全掌机制霸的玩家来说，在这么多大作面前只能进行痛苦的取舍了。笔者自己最期待的游戏除了《新·超级马里奥兄弟2》以外，就是PSV的《Persona4 黄金版》的中文版了，玩家摆脱了语言障碍后一定能更好地体验到这款游戏的魅力所在。

文 koflover 编 胧月

漫谈游戏的3D化（上）

3D化是电子游戏发展的一个必然趋势，别说目前的家用机游戏和掌机游戏，即便是手机平台，也有不少质量尚可的3D游戏。相反，2D游戏如今是越来越少了，我们耳熟能详的2D游戏大多都是品牌过硬的超级大作系列，而一款原创作品如果不做成3D的话，那可是要有很大勇气的。尤其是在机能卓越的家用机和PC平台，如果还有游戏敢做成2D的话，那要么被玩家的口水淹没，要么沦为玩家用以打发时间的休闲小品。

随着任天堂新掌机3DS的推出，3D游戏又被推向了一个新的高度，这就是所谓的裸眼3D。虽然我们实际感受过以后，觉得裸眼3D也不过如此，不过考虑到3DS也算是起步不久，笔者认为它还有更大的潜力可挖，未来的3DS游戏应该会有更好的表现。相信绝大多数3DS玩家在进行游戏时都有这样的行为——在游戏过程中把裸眼3D功能关掉，以正常方式进行游戏。按理来说，3DS的最大卖点就是裸眼3D功能，如果玩家因为裸眼3D引起眼部疲劳的话，应该停止游戏去休息而不是关掉3D继续玩。这个现象说明了玩家的目的首先是体验游戏的内容，其次才是体验所谓的裸眼3D功能，而且它还引出了有关3D游戏的一个问题，那就是“游戏的3D化是否有必要？”不知道有没有读者朋友也曾考虑过这个问题，在下面的文章中我们就一起讨论下吧。



▲裸眼3D功能并非3DS独有，就目前看来它还只是个噱头。

伪3D与真3D

伪3D与真3D的概念似乎还是从电影行业中诞生的，当年一部3D电影《阿凡达》点燃了电影3D化的热潮，随后大小电影纷纷向3D化靠拢，这与当年电子游戏3D化的现象是非常相似的。不过并非所有的电影都有《阿凡达》这样的大手笔，大部分3D电影平心而论都只能算是粗制滥造，根本没有那种“身临其境”的效果，即便是IMAX版本也让不少观众大呼坑爹，具体是哪些电影笔者在这里就不说出名字了。这些3D电影之所以有这么大的水分，是因为它并不是真正利用3D技术进行拍摄，而只是把普通的2D电影经过电脑后期合成而来，这种挂羊头卖狗肉的行为被观众称为“伪3D”。经常看3D电影的读者朋友可能都会有这样的体会，3D电影最常用的手法莫过于制造扑面而来的各种“飞行道具”，让观众禁不住去躲避或是闭眼，但这种千篇一律的手法显然不会让老观众有什么反应；要么就是在镜头远方安插一些毫无实际意义的背景装饰物，通过错开背景和主图层的位置来制造纵深感；另外，这些3D电影的字幕都显得格外“呼之欲出”，因为处理字幕是最省事省钱的工作。这种小伎俩肯定无法给观众带来足够的感官刺激，即便是一些3DS游戏的裸眼3D效果也要比这逼真得多，而像《阿凡达》这样的“真3D”电影实在是少之又少。

电影行业中的伪3D和真3D概念在电子游戏中是不适用的，因为游戏和电影有本质的区别：电影只需要“看”，而游戏除了“看”以外还需要去“玩”，也就是说游戏



▲3D电影的宣传大多言过其实，离“身临其境”的境界还差得远。



▲3DS的裸眼3D游戏还有很大的可完善空间。

多出了一个控制操作要素。电影说白了就是一张张连续的图片，它显示出的内容是固定不变的，观众只有欣赏权而没有决定权；而可控制操作的游戏却包含有无限的可能性，游戏角色每一次的行动都由玩家所决定，玩家可以根据自己的意愿来改变每一次游戏过程中所显示的内容。所以对于3D游戏来说，最重要的不是让玩家看到凹凸有致的3D画面，而是为玩家营造一个具有长、宽、高的3D活动空间才行。当然，如果3D游戏还能拥有魄力十足的3D画面就更好了，像不少3DS游戏以及某些需要戴上3D眼镜来玩的PC游戏在这两方面做得都不错，它们最后的目标就是把画面做得更细致、更逼真、更宏大，这样的话就可以完全取代3D电影，成为当之无愧的“真3D游戏”。不过限于技术和资金，这种理想化的真3D游戏现在还是不大可能出现的。

在游戏开发者眼中，“真3D游戏”就是游戏中的绝大部分的人物和场景都是3D模型，玩家在游戏中可以通过360度或180度旋转来观察这些模型的各个角度，以显示这些模型不是一张平面的2D贴图。从技术角度上来说，这的确符合3D游戏的定义，而且3D模型要比2D贴图的工作量高得多，如果一个游戏全部采用精致的3D模型的话，那就需要很多的开发成本和时间。但是在很多玩家眼中，这仍然不能算得上是“真3D游戏”，毕竟游戏的重点在于“玩”而不是“看”，没有哪个玩家会在游戏的过程中不

停地旋转视角，去检查游戏中的人物场景到底是3D模型还是2D贴图，玩家需要的只是一个3D空间，这样才能得到与2D游戏完全不同的体验。

许多在游戏开发者眼中的标准“真3D游戏”，用玩家的标准来衡量的话就是个不折不扣的“真2D游戏”或“伪3D游戏”，不过这倒和伪3D电影挂羊头卖狗肉的情况不同，只是游戏开发者和玩家的评判标准不同而已。比如说《街头霸王Ⅳ》的系列作品，它的人物和场景基本上都是3D模型，而且人物在使用超必杀技时视角会自动变化，玩家可以从一些特殊角度观察到人物场景的侧面和背面，证明它们并不是2D贴图。尽管《街头霸王Ⅳ》充满了各种3D模型，但它仍然是不折不扣的2D格斗游戏。笔者再举一个大家耳熟能详的游戏《魔兽争霸3》，它与初代《星际争霸》一样都采用了俯视角，它们的区别仅仅是《魔兽争霸3》玩家可以通过旋转视角来看到精灵MM玲珑浮凸的曲线和兽人GG孔武有力的臂部，以证明《魔兽争霸3》里都是3D模型。纵然如此，即时战略游戏只能在俯视角下玩，即便是水平极高的职业电竞选手，也不可能在诡异的平视角度下发挥出正常水平，所以严格意义上讲，《魔兽争霸3》与《星际争霸》一样都只能算是2D游戏。像《街头霸王Ⅳ》和《魔兽争霸3》这样的例子还有很多很多，它们的玩法与2D游戏没有任何差别，之所以在游戏中使用那么多3D模型，只是为了增强游戏的画面效果，并没有改变游戏的本质。但3D模型制作起来毕竟耗时耗力，为了表示对游戏开发者劳动成果的尊重，还是把这些游戏与传统的2D游戏区分开，叫做伪3D游戏好了。



▲《超级街头霸王Ⅳ 3D》的3D模式并不成功。

3D游戏与2D游戏的区别

从上文中我们已经了解了伪3D游戏的概念，它与2D游戏的区别主要在于那个中看不中用的旋转视角功能，那么我们再来看看“真3D游戏”的性质吧。理想情况下，



■高清游戏目前比比皆是。



▲竞速游戏要营造空间感还是比较简单的。

戏的画面再高清逼真，拥有接近电影的效果，它与现实依然是存在差距的，这部分差距就要靠玩家进行脑补，画质低的游戏玩家就要脑补多一些。而且画质高低与空间感没有任何关系，一张照片再清晰逼真也只是一张2D图片，永远不可能给人带来3D的空间感。

真3D游戏要满足三个条件：1.全3D的操作控制空间；2.凹凸有致的3D效果；3.高清逼真的画面。只有同时满足这三个条件，玩家才能真正获得“身临其境”的体验。但是目前的技术还不成熟，资金更是严重的瓶颈，所以几乎没有游戏能同时满足这三个条件。一些素质优秀的3DS游戏只能满足条件1和2，在高清方面有所不及；许多家用机和PC游戏只能满足条件1和3，暂时还不能实现眼镜3D或裸眼3D效果；一些优秀的真3D电影只能满足条件2和3，无法给观众提供自由的操作控制空间；当然，大部分伪3D游戏只能满足条件3，即高清画面这一条。

虽然目前几乎没有游戏能同时满足以上三个条件，但因为游戏的首要属性就是“玩”，所以游戏如果能给玩家营造一个全3D的操作环境，那么即便满足不了真3D游戏的标准，将其称为3D游戏应该是没有问题的。怎样在游戏中实现这一点呢？说起来也很简单，只需要使玩家在操作控制角色的过程中，视角也随角色的行动而变化就可以了。当角色前进时，远处的物体在不断变大，两侧的背景向身后移动；当角色转身时，整个镜头根据角色的移动角度和速度也随之移动。因为人在现实生活中的空间感来源也是如此，所以游戏中如果把视角变化这一点处理好的话，那么玩家在游戏中也会得到与现实类似的空间感。至于凹凸有致的3D效果和高清逼真的画面，在3D游戏中都不是最重要的。试想一下，即便我们闭上一只眼睛去行走，虽然没有了距离感，但因为视角变化的缘故，我们依然会得到身处立体空间的感觉。再说游戏的画质问题，即便游

对于2D游戏和伪3D游戏来说，它们和3D游戏的最大区别就在于游戏中的空间感。2D游戏的角色和场景就是一个平面，视角永远都是固定的，就像是会动的照片一般；伪3D游戏虽然可以变化视角，但它与玩家的操作和角色的行动是分离的，所以仍然是一张照片，一张可以旋转角度观察的“照片”。事实上3D游戏并不一定需要3D建模，在3D技术尚未成熟的年代，许多看似3D的物体和场景实际上都是用多张2D图片拼接演算而成，换而言之游戏中并没有真正做出一个3D空间，玩家在游戏中每次行动后所看到的场景，都只是事先贴好的平面图而已。早期3D游戏基本上都是采用这种手法，像PS平台上《最终幻想》的《Ⅶ》、《Ⅷ》、《Ⅸ》三作，看似3D的场景其实都是2D图片。我们知道FC平台也有一些所谓的“3D游戏”，比如《红巾特攻队》、《南极大冒险》等等，如果它们不是采用这种“以假乱真”的手法，那么以FC主机的机能又怎么能做出真正的3D空间呢？

（未完待续）



▲《南极大冒险》充分证明了3D游戏是不需要机能的。







第五代资料篇、也是《口袋妖怪 黑·白》的续作的《黑2·白2》终于来了，游戏的可玩性远远超过想象，剧情上接续前作不说，更有大量新角色和新场景加入，相信下面的攻略会为大家的新伊宿大冒险带来详细的指导和帮助！那么，冒险开始！

文 百变小智&马修
编 马修　美编 Juxi



NDS	RPG	角色扮演・收集育成
口袋妖怪 黑2・白2		
ポケットモンスターブ ラック2・ホワイト2		
Pokemon/Gamefreak	日版	2012年6月23日
1～5人	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

系统篇



基本操作

十字键	移动
A键	决定
B键	取消/加速跑
X键	打开主菜单
Y键	快捷键（使用定义好的道具）
SELECT键	整理道具

菜单选项

ポケモン	手头精灵
图鉴	查看图鉴
バッグ	查看背包里的物品
主角名	查看主角当前状态和徽章获得情况
レポート	存档
设定	进行游戏设定，分别是游戏速度、战斗画面有无、是否启动换人、声音和按键模式。

精灵菜单

つよさをみる	查看精灵的详细能力
ならびかえ	变换队列
もちもの	装备道具

战斗菜单

たたかう	选择技能战斗
バッグ	使用道具/投掷精灵球
にげる	逃跑
ポケモン	更换精灵

基本操作

本作依旧沿袭系列的属性相克设定，下页是属性相性表，其中左边一列是攻击方，上方一排是被攻击方。

※●是指克制对方，伤害2倍；○是指通常效果，伤害1倍；△是指效果差，伤害0.5倍；—则是指完全没有效果，无伤害。

※属性中日文对照：ノーマル/普通，ほのお/火焰，みず/水，でんき/电气，くさ/草，こおり/冰，かくとう/格斗，どく/毒，じめん/地面，ひこう/飞行，エスパー/超能，むし/虫，いわ/岩石，ゴースト/鬼，ドラゴン/龙，あく/恶，はがね/钢。

※属性的效果以乘法计算的，并且当精灵使用与自己属性相同的技能时还可得到1.5倍的威力加成。

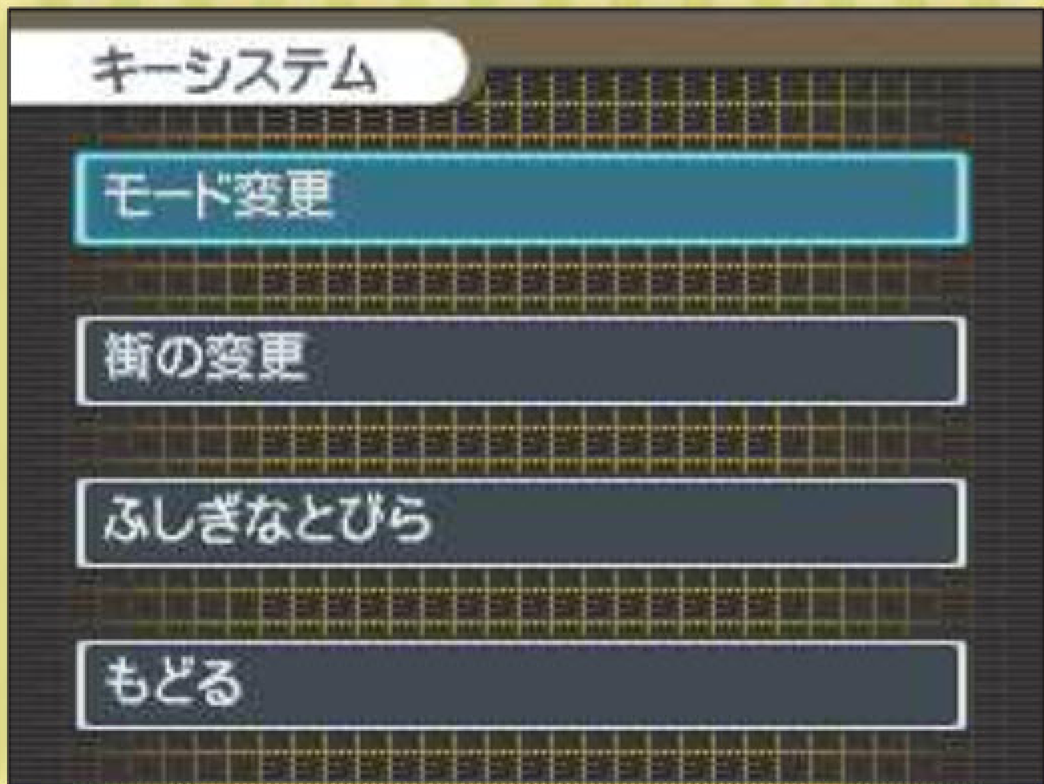
攻\防	普通	火焰	水	电气	草	冰	格斗	毒	地面	飞行	超能	虫	岩石	鬼	龙	恶	钢
普通	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	—	○	○	△
火焰	○	△	△	○	●	●	○	○	○	○	○	●	△	○	△	○	●
水	○	●	△	○	△	○	○	○	●	○	○	○	●	○	△	○	○
电气	○	○	●	△	△	○	○	○	—	●	○	○	○	○	△	○	○
草	○	△	●	○	△	○	○	△	●	△	○	△	●	○	△	○	△
冰	○	△	△	○	●	△	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	△
格斗	●	○	○	○	○	●	○	△	○	△	△	△	●	—	○	●	●
毒	○	○	○	○	●	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	—
地面	○	●	○	●	△	○	○	●	○	—	○	△	●	○	○	○	●
飞行	○	○	○	△	●	○	●	○	○	○	○	●	△	○	○	○	△
超能	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	△	○	○	○	○	—	△
虫	○	△	○	○	●	○	△	△	○	△	●	○	○	△	○	●	△
岩石	○	●	○	○	○	●	△	○	△	●	○	●	○	○	○	○	△
鬼	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	△
恶	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
钢	○	△	△	△	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	△

伊宿连接（イッシュリンク）

伊宿连接是本作重要的通信系统，下有三大选项。

钥匙解锁（キ–システム）

该项主要是《黑2》和《白2》之间实现不同要素的互动交换。



进入后的**キ–**通信，要用到红外通信，当然这只是分享而不会消失。

第二项**キ–**设定中有三个选项，对应如下：

モ–ド 变更	改变难度，通关后《黑2》会增加困难模式，而《白2》则出现简单模式，通过通信钥匙解锁，可以实现一个版本内开启全部难度模式了。
街の変更	街道变更，切换黑之城和白之森，通过通信钥匙解锁两个版本的地点后，在这里就能让游戏中出现原本版本中没有的另一个地点。
ふしぎなとびら	遗迹洞穴变更，捕获雷吉洛克后，《黑2》解锁钢之间，《白2》解锁冰之间，两个房间分别能捉到雷吉斯提尔和雷吉阿伊斯。通过配信解锁，便可以解开本版本中无法解锁的房间。

记忆连接（おもいでリンク）

这里主要是将《黑・白》的要素继承到《黑2・白2》中，这个连接是让两个版本的联系更加紧密而非前作的精灵全移过来，里面有两个选项，当继承后会出现第三个选项**おもいでリンク**查看继承内容。

ワイヤレスで受け継ぐ	无线继承，通过联机通信实现，《黑2・白2》在标题画面选择这个选项，另一台插了《黑・白》正版卡的NDS主机在主界面选择“DSダウンロ–ドプレイ”，然后等下载软件完毕后，一步步按照提示操作就好。注意，该版本中无论是《黑・白》还是《黑2・白2》，都必须是正版才可以。
Wi–Fiで 受け継ぐ	这个继承方式支持烧录卡，不过需要玩家能连接Wi–Fi，按照C齿轮→Wi–Fi→Game Sync的顺序选择后链接上Wi–Fi就能够获得Sync ID。然后在《黑2・白2》中选择“Wi–Fiで うけつぐ”后将这个ID输入即可。

继承的内容会根据1代的进度而不同。大都是和前作首领和等离子团角色之间出现的回忆剧情。同时会继承前作的音乐盒饰品。此外最重要的是会在各地随机遇到N解放的精灵，出现时身上会闪过一排盾一样的光芒。

3DS连接（ニンテンド–3DSリンク）



和3DS的下载软件《口袋妖怪 AR搜寻者》联动，得到《AR搜寻者》里的特殊口袋妖怪。把正版的《口袋妖怪 黑2・白2》插到3DS上，进入《AR搜寻者》，选择第二项**ちょうさデ–タをおくる**，检测到《黑2・白2》的卡带后，《AR搜寻者》就会把已经得到的道具和精灵传到《黑2・白2》中。然后进入《口袋妖怪 黑2・白2》，选择**ニンテンド–3DSリンク**，点击确认后，便可将《AR搜寻者》传来的精灵和道具，道具在背包里，精灵在电脑箱中。

梦世界

注册

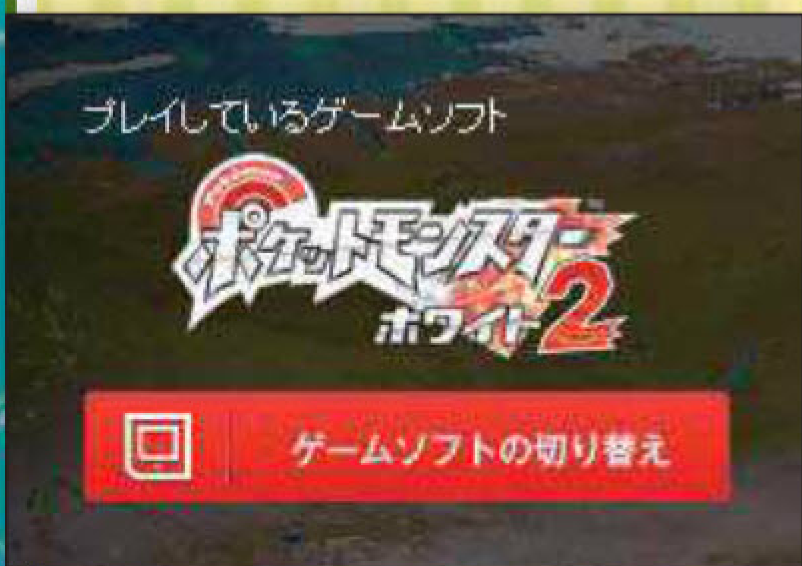
和前作一样，本作依旧和PC端的梦世界有重要联动，随着流程的进行，游戏的主菜单内会多一个选项“ゲ–ムシンク设定”，进入后上屏的一组数字和字母组成的密码，就是注册梦世界重要的同步ID（ゲ–ムシンクIDコ–ド）。进入http://www.pokemon-gl.com/，选择语言后进入主页点“新规メンバ–登录”就可以了，进入下一页面后一直拉到页面最下在“同意”前面打上勾，点击下面的橙色框继续注册。

接下来填写邮件地址（メ–ルアドレス）并确认，系统会给邮箱发送邮件，进入邮件后点击很长的那个网址，便进入继续注册的页面，お名前（汉字）是填中文名字，注意要填日文汉字，不过可以随便填；ニックネ–ム是昵称更可以随便填了；せいべつ是性别选择；生年月日就是填写生日；住んでいるところ是家庭住址，直接下拉选就可以；パスワ–ド和パスワ–ド确认分别是密码和密码确认，自己务必要记住；メ–ルマガジン是邮件接收方式，默认的就可以。メ–ルアドレス（携带电话）是选填，所以直接跳过。如果之前填写生日后自己未满18周岁，下面还要填上监护人的名字。都填好后进入下一个页面，确认。之后邮箱收到邮件，里面的メンバ–ID是你的ID号码，パスワ–ド是密码，以后忘了可以在邮件里查。

初次登录后，会要求填上PGL的昵称和同步ID（ゲ–ムシンクIDコ–ド），都填好后，确认就可以通过了。

追加登录

如果在《黑・白》已经注册了的话，还可以在用《黑・白》的账号登录后，点击“ゲ–ムソフトの追加登录”，输入自己《黑2・白2》的同步ID，就可以将新游戏绑定在已有的账号上，之后登录后会多个游戏切换选项“ゲ–ムソフトの切り替え”。而退出登录是在右上角的“ログアウト”。



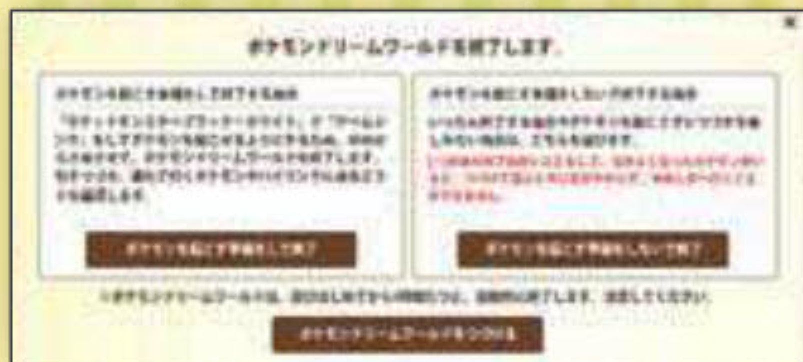
◀切换后会显示版本。

进入梦世界

注册完毕，首选要在NDS端让精灵睡觉，方法是连接Wi-Fi后点击C齿轮的Wi-Fi选项，然后点击GAME SYNC，选择电脑箱中的一个精灵，很快该精灵就会睡着，进入PGL选Dream World，便可进入梦世界。

梦世界简介

登录后，在梦世界里可以在房屋前、房屋内游逛，房屋左行可以种树果采树果；右行则是道具架，可以摆放道具供其他来访者交换；将自己的小家设为开放的话还可以拜访其他随机的玩家的家岛。树果田地左行或道具架右行，就可以点击彩虹桥去梦之岛，会随机进入到不同的区域，区域中出现的精灵除了压根没有梦特性的外，出现的都是梦特性的，遇到精灵后可以通过玩网迷你游戏的方式来交上朋友，也可以直接忽略掉继续赶路。此外还有各种树果。每次进入区域可以前进10步，不满意的话可以退回到家门口（进入梦之岛次数过多便不会再出现精灵和道具）；10步走完继续前进就会来到梦之树，献上一颗树果就可以选择一只已经成为朋友的精灵带到现实中去。之后在房屋内点击宝箱，还可以选择道具带回。都忙活完了点击右上的开关按钮或者超过了游戏时间，便会弹出窗口，其中左面的选项是退出后让精灵处于待醒状态，右边选项是直接退出，下边选项是继续留在梦世界。已经没什么牵挂就选择右面的吧；选择左面还要在首页点击结束精灵的梦境；如果还在探索梦之岛或者拜访好友的家岛时由于超时弹出了退出窗口，那就点下面的延时一会，但也延不了太久，要抓紧把事情结束退出才好。



◀退出时的三个选项。

在PC端退出后，回到NDS端，继续点击C齿轮的Wi-Fi选项，再次点击GAME SYNC后，精灵会梦着梦中伙伴和道具醒来。之后在室外，点击C齿轮的WIRELESS，再点击“ハイリンク”便会进入到地图中间的高端连接区域。如果传回道具的话，和树林上方入口左侧的小男孩对话可以得到道具；而进入树林，就会看到从梦世界带来的精灵，上去调查进入收服画面，没有战斗选项且随意一颗球搞定。注意，梦世界每次只能传送回一只精灵，但如果通过密码在梦世界收到了特典精灵，则可以一起传回来。

更新说明

在最近的一次更新中，梦世界新开了区域清爽洞穴（ひんやり穴），会出现地鼠、大岩蛇、小哥特拉、棘飞龙等精灵，并增加了送饮料、抢点心的小游戏。加上原来的小树林、广阔天空、光辉之海、古老洋馆和崎岖山，更新后的场景便增加到了6个。而原本完全随机出现的区域，在更新后和精灵属性挂上了钩，而且两次进入梦世界的间隔时间由原来的24小时缩短到了20小时，并增加了些新的装饰用家具。如果超过100天没有进入梦世界的话，积攒的树果则会被梦之树吸收到仅剩一颗。而且原本需要积攒梦点数才能进入的如光辉之海等区域，在一开始也能进入了。另外，用《黑2・白2》登录可以遇到新的精灵，而已经登录《黑・白》其中的一款后，再登录《黑2》或《白2》，还会获得C齿轮特典皮肤。



▲梦特性的棘飞龙，梦特性第五代精灵的出现是此次更新的一大亮点。

下面是区域与精灵属性对应关系列表，当然下表中只是增加概率，而不是绝对会进去或绝对进不去，另外清爽洞穴由于刚开没多久，因此具体资料还有待发掘，不过已经确认冰系的是可以高几率进入的了。

区域	容易进入的精灵属性
小树林	虫系、草系、电系
广阔天空	飞行系、龙系
光辉之海	水系
古老洋馆	超能系、恶系、鬼系
崎岖山	地系、岩系、格斗系、钢系
清爽洞穴	冰系

一周目流程攻略

桧扇市（ヒオウギシティ）

精灵博士阿良良木（アララギ）开篇介绍了精灵的世界的概况后便设定主角的性别的名字，完毕后这次的冒险就开始了。（本攻略以撰稿人的《口袋妖怪 黑2》为基准制作，《白2》在遇到的精灵和一些迷宫上有差别，主线流程还是一样的，重要差别在攻略中会说明。

接到博士电话的妈妈得知博士将派铃（ベル）送来新的精灵图鉴过来给主角，便问主角一些相关的问题：是否想要精灵图鉴。得到确认的答复后妈妈叫主角去找铃。

出门后遇到了宿敌小标（ヒュウ），接着组队一起行动前往上方的高台，便遇到戴着大帽子的铃，对话后便是精灵三选一，三个精灵的属性分别是草、火和水（俗称御三家），根据喜好选择就可。接着还会拿到将玩家所遇到的精灵记录在内的精灵图鉴，而主角这次冒险的主要任务之一，也是帮助博士完成精灵图鉴。



接着小标也得到了图鉴和精灵，而且他的精灵在属性上克制主角，之后便是与劲敌惯例的第一场战斗，用普通攻击就能解决对手。战败后小标离开。而铃将主角带到了精灵中心，和中间柜台里的小护士对话可以让受伤的精灵回复，调查左边的电脑可以进行精灵的存储和整理。右边的商店内则能购买到不少对冒险有帮助的道具，都介绍完铃会送主角精灵球（モンスターボール）。

出门后遇到了妈妈，她将跑鞋（ランニン

グシューズ）给了主角，以后按B就可以进行奔跑了；小标的妹妹则给了主角两张地图，其中一张是拜托主角交给小标的。在背包中选中地图，使用后可以查看当前身处的位置，也可以选第二项登记上，以后按Y键会随时调出。然后跟着铃来到19号路，在这里进行捕捉精灵的教学——尽量削弱精灵的HP到最少，然后使用精灵球即可，后期捕捉强力的怪物还可以附加催眠、麻痹等异常状态来增加捕捉几率。主角学会了冒险的基本知识后铃便地离开了，主角的正式冒险也终于开始了。



由于桧扇市精灵道馆的馆主还没来，所以先前往下个小镇。从19号路往右走，这里可遇到一些初期的怪物，捕捉练级都可以，途中的少年会告诉玩家可以从阶梯上往下跳。经过高地时遇到了前作的冠军阿迪克（アデク），继续往右就来到了算木镇。

算木镇（サンヰタウン）

在小镇门口，阿迪克告诉主角他家就在这里，并告知小标就在右边的20号路。20号路会遇到不少训练师和新怪，右边的道路要获得徽章后才能通过，于是先来到了上方的算木牧场（サンギぼくじょう）。在这里遇到了小标，对方二话不说再次开战。对方的主精灵已经升到了8级并学会了克制我方主



精灵的属性攻击，用等级压制或使用回复道具吧。

胜利后将地图给了小标，这时牧场主人一家来了，他们委托二人帮忙找走失的哈迪拉犬。和女牧场主对话可进行回复，然后和小标一起寻找走失的精灵。这里的草丛里能收得强力格斗系精灵利欧鲁（リオル），遇到的话不要错过。

从左边绕到上方，一路前进听到了狗叫，发现竟然是等离子团的喽啰在做坏事！这个原本应该在两年前解散的罪恶组织竟然又开始活动了，不过对方见到主角后，扔给了主角21号技能机后就离开了……接着牧场主赶到将哈迪拉犬接了回去，事情就告一段落。

回到阿迪克处，他要主角帮忙和学校内的小朋友进行对战。对方分别是三个属性猴子中的两个（玩家选的主角精灵属性的另外两种属性），注意用属性攻击就能轻松获胜。然后阿迪克会为主角讲解属性相克。

出门后遇到了一个勋章大叔，他给了主角道具勋章盒（メダルボックス），勋章系统类似于成就，会根据主角游戏的完成情况获得各种各样的勋章。初期给了6个提示，提示某些勋章的获得方法。满足获得勋章的条件后，在精灵中心找柜台左下的勋章大叔对话就可以获得勋章了。





大叔离开后阿迪克告诉主角，新的道馆首领已经来了，可以去挑战道馆了！

※进入算木牧场前，左边的通路在最深处可以得到隐藏的伤药（キズぐすり）。
※与右下民宅的老伯对话可获得伤药。

桧扇市（ヒオウギシティ）

回到桧扇市进入左上的精灵学校，途中和人对话可以获得一个强化道具，然后从上方的出口来到学校的操场，在这里遇到了新的馆主切林。先战胜两个学生，再和他对话就会开始战斗。切林的精灵都是普通系，其阵容为11级的眺望鼠（ミネズミ）和13级的约泰利犬（ヨ−テリ−），胜利后获得基本徽章（ベ−シックバッジ）和83号技能机，同时能够驾驭交换所得的最高20级的精灵。出门后又遇到了铃，并获得了27号技能机。

之后切林也从走了出来，和铃便互相登录了一下电话号码。这时收到了博士的电话，一番寄语后小标



登场和切林进行道馆战去了。而主角的C齿轮系统也得以加上了。回到20号路，右边的路可以通过了。在路口铃帮主角的图鉴升了级，以后查看精灵图鉴的时候可以选择“生息地”（即栖息地）。

在深色草丛边，切林带着小标和主角汇合了，切林为两人介绍了深色草丛：这里遇敌的话有可能一次遇到两个精灵，所以要十分注意。不过用来练级也相当不错。到两个精灵时需要先打倒一只后、而且未对我方场上两只精灵未下达命令，才能扔球捕捉。继续向右前进就来到了立涌市。



立涌市（タチワキシティ）

一进立涌市便接到了妈妈的电话，继续往前走，见到穗美香（ホミカ）正在劝阻放弃当船长而去口袋坞（ポケウッド）当明星的老爸，劝阻失败后她只能回精灵道馆了。小镇下面的紫红酒吧就是这次的道馆，进去前可先去下方的工厂练练级，门口的大叔会委托主角当监工，从细长的管道上通过就可分别在左上、上面和右下见到这三个戴帽子的工人，在精灵对战中获胜后就算完成任务，回去和大叔交差就可获得94号技能机。



一番锻炼后就是去挑战道馆了。进入后和舞台上的角色对话就会触发对战，对方的精灵主要为毒系。战胜左右两个乐手后就可和中间的穗美香对战了，她使用的精灵为瓦斯弹（ドガ−ス，16级）和轮蜈蚣（ホイ−ガ，18级）。胜利后获得了毒之徽章（トキシックバッジ）和09号技能机。同时能够驾驭交换所得的最高30级的精灵了。

胜利后门口的爆炸头说被主角战斗时的精彩表现感动了，邀请主角去口袋坞。同时穗美香想起来船长也在那里，便去催他出航了。现在上方的通路已经没人阻挡了，进入后就可来到口袋坞。

※右上民宅内可获得道具“ポケじゃらし”，装备后遇到的野生精灵不会逃跑。
※道馆门口的光头大叔会给一个精灵球。
※左边的幼儿园内可得到一个治疗烧伤的道具。
※右下起重机旁边有楼梯可下去，有个光头会用超级球换精灵球。不过一天只能换一个。
※从换球的人身旁走下层的道路前进，上到村庄角落调查后可获得道具丝巾（シルクのスカ−フ），装备后增加普通系技能的威力。
※调查工场最右边深色草丛的左上空地，可获得道具小蘑菇（ちいさなキノコ）。

口袋坞
（ポケウッド）

进门后负责人向主角介绍这里是拍电影的地方后，主角便被爆炸头带到左上的影院去参观，在这里见到了穗美香的父亲，又被邀请去看他演的电影，由于他主演的英雄被哈切克（ハチク，前作的冰系馆主）饰演的邪恶势力打倒导致场内嘘声一片……感慨自己缺乏表演天赋后，老爷子便离开了口袋坞。

接着又被爆炸头带到了左上的摄影棚来和哈切克演对手戏。准备好后，和门口的职员对话就可以拍摄了。现在只能选择“レンタルポケモン”，拍摄的内容和精灵对战相同，不过途中要选择台词。第一次用冰系攻击，第二次用格斗系的攻击就能将对手击倒。出色的表演让导演十分满意，出门后会存档并可在影院内看到之前拍摄的内容，受欢迎的话导演会拜托主角以后常来拍电影。



来到右下的港口又发现了等离子团的人，从他们口中得知两年前的失败并没有摧毁他们。协同小标和穗美香将对方打败后获得了01号秘传机，习得后可以砍掉挡路的树木。追着等离子团的人来到了20号路，击倒下方的女团员后得到了他们是通过水路移动的情报。回到港口，见到了穗美香和她的船长老爸，在女儿的鼓励下船长开始认真工作了。之后在房间内和船长对话，就可乘船来到大都市——飞云市。

飞云市
（ヒウンシティ）

下船后上行，路口的小丑就会给主角自行车。最左边通路的右方就是精灵道馆了，和门卫对话后阿提（アーティ）竟然大嚷着离开了，接着前作的龙系馆主爱丽丝（アイリス）也登场。和主角对话中得知等离子团的事情，便也立刻离开了。

来到了城市右下的精灵中心，在精灵中心回复时会有NPC教主角新奥网络的使用方法。出门后遇到爱丽丝，跟着她来到右下的港口，得知下水道可能是等离子团的藏身之所，在小标赶到后，两人便一起冲了进去并组队作战，在左上直接就遇到了等离子团的人，胜利后馆主阿提现身，告诉他已经在内部搜索过了，并没有其他人。

小标给了主角4号秘传机后离开了，学习后可以推开挡路的巨石，接着出现了一个神秘的博士追小标去了……下水道里有很多道具，不过遇敌率很高。一番搜刮之后就去精灵道馆获取徽章吧。

道馆里不同的道路之间用茧和丝线来连接，训练师使用的都是虫系精灵，火猪、卡蒂狗这些火系精灵发都可以大展身手。在最顶部会和阿提对决，对方使用的精灵为：叶茧蚕（クルマユ，22级）、寄岩蟹（イシズマイ，22级）和叶娘蚕（ハハコモリ，24级）。胜利后获得了甲虫徽章（ビ-トルバッジ）和76号技能机，同时能够驾驭交换所得的最高40级的精灵了。



胜利后来到城市上方的公园，见到了之前的神秘博士，他自我介绍叫阿卡洛玛（アクロマ），专门研究精灵的潜在能力。相约在4号路战斗后就离开了。在上方的道路中，左边的房间内的大叔会给主角护身符（おまもりこばん），携带后可增加获得的金钱。

在4号通路的关卡处遇到了铃，她会给主角探宝机，以后通过这个道具可以察知周围有没有隐藏的道具了，开启后按着指示走，就可以找到隐藏道具。到了4号路，果然遇到了阿卡洛玛，他用活化装置让挡路的岩居蟹离开后，便开始战斗，对方的主力都是电系精灵。胜利后可获得能力强化道具，博士也再次离开。接下来在沙地里可以捉一些地面系精灵为以后作准备。

※最左边通路，左边大厦1楼内有姓名占卜师，对话后可帮精灵更改名字。
※姓名占卜师旁边的紫发少女会帮精灵按摩，增加亲密度，不过一天只能一次。
※最左边通路的左边大厦二楼是勋章事务局，在这里可详细打听到勋章相应的细节。
※最左边通路的左边大厦三楼是交换中心，这里会教授很多关于联机的注意事项。
※最右边的通路右边是Gamefreak游戏公司，22楼可进行两场对战。左边大楼内可获得44号技能机。
※中间通路右边画廊依旧会让玩家带来相应的精灵，然后给一些奖励。
※小路内可获得70号技能机。



※外圈的左下是邂逅调查局，可设定一些邂逅用语。同时和中间的研究员对话会被任命为邂逅调查员，具体就是选择一个游戏给出的问题，然后会向邂逅通信到的人询问。
※外圈下面大厦是战斗嘉年华，进门后获得学习装置（がくしゅうそうち），装备后不上场也能获得经验。同时右边的女NPC会给加强最初选择的御三家技能威力的道具。
※战斗嘉年华47楼会有很多可以对战的NPC，胜利后会给精灵球。同时右下研究员给的“ピントレンズ”可以提高会心一击的发动几率。
※最左下的港口可去前作有0号精灵比克提尼所在的自由庭园岛，不过现在已经捉不到这个神兽了。
※和勋章事务局、邂逅调查局以及战斗嘉年华内的三个小丑对话后，再和给自行车的小丑对话，可拿到能让精灵直接升一级的道具神秘糖果（ふしぎなアメ）。
※下水道左边有个出口，可在大树下获得增加草系技能威力的奇迹种子（きせきのタネ），并捉到野生的伊布。

观光沙漠（ゾ-トデザ-ト）



出了飞云市上方出现了分支，左行便是观光沙漠，沙漠里一直是沙尘暴天气，岩、钢、地系以外的精灵在战斗回合结束时会受到最大体力1/16的伤害。进了沙漠后有一个小护士，与之对战后会给玩家回复，以后每次体力不支都可以来找她了。沙漠里有古代之城的入口，但现在还无法深入。这里可以先挑战下沙漠里的训练师，而且沙漠里不乏达摩娃娃、辛波拉这样的强力精灵。此外观光沙漠里有许多隐藏宝物，一定记得打开探宝机器。

加盟大街（ジョインアベニュー）

在分支道路右行便是加盟大街，进入后看到了带着诸多服务员的负责人，接下来会让玩家设定一些问候语，之后负责人就离开了。玩家要在这里做的就是和到来的人们对话，让他们在这里开店，或者是介绍优秀的店铺给游客，获得人气。商店获得一定的人气后就会升级，在出售物品等方面都会有大的变化。按照这个流程让街道不断发展并繁荣，而开启C齿轮的话还可以互相通信。从这里向上，就可进入雷文市。



口袋妖怪 黑2·白2

雷文市（ライモンシティ）

进入城市后首先看到的前作的战斗地铁，在门口，二号主角（男女主角之一，玩家没有选的那个）会和主角组队，与两个车长进行2对2的战斗。胜利后二号主角给了主角战斗记录器（バトルレコ－ダ－），这里会记录玩家和朋友的对战胜负情况，同时战斗地铁也可以挑战了。不过还是等以后精灵强大了再来挑战为好。



城市最上方是体育馆，在里面依旧会每天和运动员以及拉拉队进行战斗。最右上是音乐厅，可获得首饰盒装扮精灵，和前作一样有三个柜台，最左边为通信联机，中间的是单机玩，右边的是试妆，音乐剧中适时使用道具来抢眼球是获胜的重点，也因此没有手的或四肢着地的精灵会很吃亏……每次音乐剧结束后都可以得到新的饰品，还可以从PGL下载到新曲目。

参加完音乐会继续剧情，来到右边的游乐园，在游乐园左下的花坛捡到了丢失的物品，原来是的失主传来的联系，希望主角将物品送还给自己。（之后会不断传来联络，最后会让主角去游园地将背包归还。）

游园内有三个设施，最左边是悬浮飞车场所，按照青、黄按钮的顺序踩下机关，可遇到训练师进行对战。胜利后继续前进，踩下紫色开关就可来到最内部。

中间的是摩天轮观览车，入口的人每天可以与之对战，之后共乘观览车，选男主角的话还会碰到伪娘……



最右边就是道馆了，本作的雷文市道馆换成了声光效果绚丽的T台，训练师都带有电系精灵的模特。最后馆主嘉米蕾（カミツレ）华丽登场，其使用精灵为：电飞鼠（エモンガ，28级），电气羊（モココ，28级）和雷斑马（ゼブライカ，30）。

战斗中嘉米蕾的精灵会使用变换当前精灵的技能“变压”，一定要提前注意技能选取。另外我方精灵在战斗中很容易被麻痹，要及时解除。胜利后获得徽章电压勋章（ボルトバッジ）和72号技能机。同时能够驾驭交换所得的最高50级的精灵了。

胜利后继续在城中闲逛，在左边见到了小标正在和等离子团的人对峙，主角便上去帮忙了。胜利后小标告诉主角，5年前送给妹妹的礼物骗骗猫（チョロネコ）就是被等离子团给夺走的，当年只是个小孩所以什么也做不了，这次一定要亲手阻止他们。

※精灵中心左上第一个民宅内可获得安闲铃铛（やすらぎのすず），携带后亲密度提升更快。
※左边第二个民宅内可获得太阳石（たいようのいし），特殊精灵进化必备。
※游园地内战胜观览车前的人每天都可与其对战，然后一起乘坐观览车。
※5号路门口的女生会低价卖给主角果实，每天会刷新。

迷路之森（迷いの森）

从雷文市右上的出口出去，就会来到前作出现佐罗亚克的迷路之森，外围右入口把石头推开后，里面的深色草丛会有不少野生精灵组队出战。而左入口可以直达迷路之森内部，迷路之森的外围和内部可以捡到几颗进化石，去的时候记得开启探宝机器。进入后会和一个训练师战斗，该训练师和飞云市上行出口的一个训练师一样，都会反复挑战，可以借此小小练级或赚些小钱。进入后打败几个训练师，发现一个胖子正对着树桩，上前对话，胖子会告诉主角2年前迷路之森内佐罗亚克幻化了一大片森林的事，接着送给主角95号技能机后离开，然后主角看到了惊人的一幕……

※对着迷路之森内部右上拐角的两棵树中间调查，会出现隐秘之间，这是游戏流程中最早可以开启的一个，以后刷几百步后记得回来看看，说不定会出现梦特性的精灵哦。

帆巴市（ホドモエシティ）

在雷文市左上的通道出去，便是5号路。铃为主角送来了2号秘传机飞天，让鸟系精灵习得后就可以在各个已经走过的城市间传送了。然后铃告诉主角关于隐秘之间的事并开启了附近的一个，里面有梦特性的奇拉米，是个可爱与强力兼具的精灵，捕捉吧！熟悉后继续前进，在3对3的罗盘战中战胜摩托车男后就可以进入帆巴吊桥，一直向左就来到下一个城市帆巴市。进门后在桥上看到新旧等离子团队员在吵架，这时小标冲过来和新团员展开了追逐赛。

在老等离子团员的邀请下，主角来到了道馆旁山坡上的房屋中，在这里遇到了等离子团的原干部洛托（ロット）。为了测试主角的性格便战斗了一场，接着和洛托来到内部，他将N原本的同伴佐罗亚拜托给了主角（之前身上记得留空位）。



接着便是挑战精灵道馆的时候了。来到右边的道馆，门口的小标告知里面都是地面系和岩石系的精灵，水系和草系主角都会打得很痛快，如果没有草系和水系的话可以先上行到6号路去抓一个四季鹿或者直接去研究所去拿梦特性的四季鹿，稍加训练也可以在这一战乃至以后成为主力。进入内部的工场区域后会发现地形十分复杂，履带前进后岔路非常多。不过基本上粉红色的履带就是正确的通路，同时调查黄色的机关可查看地图，分析前进路线。最后和馆主亚坤（ヤ−コン）战斗，他携带的精灵是：痞鳄鱼（ワルビル，31级），穿山王（サンドパン，31级）和钢钻鼹鼠（ドリュウズ，33级）。胜利后获得地震徽章（クエイクバッジ）和78号技能机。同时能够驾驭交换所得的最高60级的精灵了。出门后，馆主邀请主角和小标去参加口袋妖怪世界锦标赛。



※来到帆巴市路上的餐车内的女仆会向主角买果实，不需要的果实可以给她。
※左下大厦内最上层可以获得不变石（かわらずのいし），精灵装备后便不会进化。
※集市内的老等离子团团员那里能购买到各种功能的香炉。
※集市内的黑西服在看到队伍里有30级以上精灵时会给道具达人之腰带（たつじんのおび），攻击产生特效时威力会增加。
※集市上方大厦内1楼的老伯会教授技能，不过得收集相应数量的红色碎片（あかいかけら）给他才行。顶楼的老伯会给道具气球（ふうせん），装备后不受到地面系的攻击，但受到其他攻击会破碎。
※桥左边大厦1楼的老伯，在图鉴数量达到70后会给玩家道具空贝铃（かいがらのすず），装备后可将攻击对方造成伤害的1/8吸收过来。
※右上大厦顶楼可得到大根（おおきなねっこ），使用HP吸收类技能时会吸到更多HP。
※之前的摩托车男还在城里游荡，找到他依旧可以再次进行3对3的战斗。

口袋妖怪世界锦标赛

从帆巴市南边的通道来到口袋妖怪世界锦标赛的会场，亚坤将大家带了进去并要求主角和小标也参加本次的联赛。每次8人，只要获胜三次就能胜出。准备好后和上方入口处的NPC对话即可。这里的联赛有单人、双人、三人和转轮赛4种，而现在参加的是只能出场3个精灵的单人杯赛。



玩家能战胜之前的馆主的话，主力队伍应该在32级左右了，而这里的对手都是25级左右，应该对玩家构不成什么威胁。接连战胜小标和切林后，在决赛中面对的是阿卡洛玛博士，干掉他的三个电系精灵后获得了本次比赛的优胜。

胜利后获得了1BP，可以用来换取奖品。

本次在对战方面强化了不少，而对战内容也集中在了这里。相信之后这里应该是玩家通关后常来挑战的地方。出门后又看到了等离子团的人，小标赶紧追了上去。这时在决赛中败给主角的博士出现，他告诉主角等离子团的人应该在南面的港口，于是主角也追了过去。

※会场外边左边的NPC会帮助玩家查看所选精灵使用“觉醒力量”技能时所发动的属性。
※门口左二的柜台的老伯可以帮助玩家遗忘技能。
※门口最左下的女性NPC处，可以让精灵回忆起之前遗忘的技能，不过要消耗心之鳞片（ハ−トのウロコ）。
※门口右二柜台的老伯会根据所选精灵的属性教其相应的终极技能。
※门口最右下柜台的少年会教最初御三家精灵（得进化到最终形态）相应的强力属性攻击。
※联赛会场内左边的柜台可以用BP交换各种技能机器，而右边柜台则可用BP交换各种稀有道具。

港口

来到港口，踏上停靠在这里的大船，却发现误入了对方的老巢，大量的敌人将主角和切林以及小标三人围了起来。将所有人都打倒后干部维奥（ヴィオ）登场。维奥告诉大家自己的目的后，便派出忍者三人众将主角们送走了。

醒来后三人发现自己身处港口，切林告诉主角，维奥要找的传说中的龙系精灵应该就是黑白神兽，但是在两年前就应该消失不见了的。然后切林决定去6号路调查后就离开了，主角当然也跟着过去了。回到帆巴市向左边出城就来到了6号路。

途中主角会再次接到丢失背包的人的联络，继续前进见到切林，他将主角带进附近的季节研究所内，并送给了主角03号秘传机冲浪，习得后可以通过水路了。身上留有空位的话，研究所内还可以得到1只梦特性的四季鹿，其特性是增加技能附加效果发动几率的天之恩惠。在遇到了神兽科巴鲁昂（コバルオン）后向上就来到了电气石洞穴。



进入洞穴后遇到铃，她告诉主角这里的电气石会带电产生引力，将漂浮的石头推向电气石可让两者吸在一起，要利用这个原理才能推开挡路的石块前进。途中地上晃动的尘土去调查的话还能获得不少有用的道具。来到另一个出口后就抵达了风吹市。



风吹市
（フキヨセシティ）

穿过电气石洞穴前进时遇到了阿良良木博士，作为见面礼送她给了主角一个大师球（好东西啊，多给几个吧）。接着会遇到这里的馆主芙萝（フウロ），她让主角先和博士去趟右边的天堂之塔（タワーオブヘブン）。

往右来到杂草丛生的7号路，想要避免遇敌可以走独木桥。7号路的左上就是天堂之塔了。在1楼和对话会得到一个幸福蛋，装备后可以使精灵获得1.5倍的经验值。接着便是向塔顶进发了，这里也可以捕捉不少鬼系精灵。途中在战胜一个护士同样会帮主角进行回复，最后在塔顶敲响大钟。

回到风吹市后可以挑战道馆了，这里有很强的风力阻挡主角前进。在每次大风刮来前躲避到遮挡物后面或者障碍物上方，才不会被吹走。这里的飞行员训练师带的都是飞行系精灵，最直接有效的攻击方式当然是电系攻击了。最终和馆主芙萝进行对战，对方的阵容为：爱心蝠（ココロモリ，37级）、湾天鹅（スワンナ，39级）和盔甲鸟（エアームド，40级）。



战胜芙萝后，获得喷射徽章（ジェットバッジ）和62号技能机，同时能够驾驭交换所得的最高70级的精灵了。出门后博士也回来了，大家决定一起乘坐飞机前往双龙市。跟着两人来到了指挥塔，和芙萝对话就能够乘飞机前往山顶的山路镇（ヤマジタウン）了，铃由于要调查反转山脉也凑了个热闹。

※右边房子内NPC会根据玩家收集的技能机器的数量给与奖励。
※邮局内可以拿到增加鸟系技能威力的尖喙（するどいくちばし）。
※7号路房子内的大叔会用盖亚岩（ギガイアス）换电飞鼠（エモンガ）。

山路镇
（ヤマジタウン）



下了飞机后，博士就现在的情况作一下总结：首先是等离子团的目的就是支配龙系神兽和伊宿地区，然而2年前黑白神兽已经各自臣服于优秀的精灵训练师，所以这个行动应该是没有结果的。但是搞清楚对方在干什么却是必要的，于是就要求主角前往双龙市，找那里的龙系馆主打听一下情报。

反转山脉
（リバースマウンテン）

向右来到了反转山脉，进入内部后铃要求主角协助一起调查，于是便一起行动了，由于每次战斗后都会回复，因此不妨跟这位眼镜娘多走走练练级。先往下走，在一个有医生的洞口，铃要求主角进去调查，在内部感觉到了炎钢兽（ヒードラン）的力量，不过现在还遇不到它。于是回到入口处走右边通路，这里的训练师用岩石系的精灵较多，很容易受到双人夹击。另外这里开启探宝器的话可捡到不少好东西。找到出口后和铃分离，来到了度假胜地漪涟镇。



漪涟镇（サザナミタウン）

漪涟镇暂时没有什么值得探索的地方，水族馆也因为要打扫而无法进入。先去上边的13号路，在门口遇上小标并发生战斗，然后通过漫长的13号路，收集精灵的同时也可以和诸多的训练师对战。途中还可以正式和科巴鲁昂（コバルオン）战斗，记得收服，接着就来到了笼目镇。

※山路镇房子内的老伯会教授技能，需要消耗蓝色碎片（あおいかけら）
※漪涟镇海边开启探宝器可以拿到几个珍珠和心之鳞片。
※正对沙滩楼梯的树林的拐角，靠上的两棵树之间有隐藏之间。



笼目镇（カゴメタウン）

进入后遇到了博士和铃，原来她们用飞天直接到了这里……博士带主角去拜访这里的老人，听了巨大洞穴和吃人妖怪的传说。而传说中正体不明的精灵可能就是等离子团寻找的对象。博士继续研究去了，而主角则继续向左前进。在左下出口遇到了小标，同时等离子团的干部维奥也出现，一番演讲后，帮助小标打败维奥吧。

※笼目镇右上房间内有メトロノ－ム，装备后连续使用同样的技能威力会提升。

乡桥（ビレッジブリッジ）

向左一路前进便来到了乡桥，大桥上居住着不少居民，右数第一个房间内可进行回复。大桥的两边的运动场内都可以进行训练师战斗。接着继续通过12号路，最后会遇到草剑士比里基昂（ビリジオン），收得后就抵达了双龙市。

※和桥上的光头胖子、桥下的大叔、桥下右上的吹口琴人对话，会给乡愁风十足的BGM加上更丰富的音色。
※向左出了乡桥后，石桥上的女训练师可以反复挑战，配合携带幸福蛋，这里可以很轻松地把全队精灵练到50级。

双龙市（ソウリュウシティ）

进门后遇到了爱丽丝，她希望主角可以先去9号路磨练一下再去挑战馆主，那里还有个大商店，能买到不少好东西。

当然，对实力有信心也可以直接去挑战，这里要乘坐龙头并踩头上的按钮来控制龙头的方向，总共有四层，龙尾、两只后爪、两只前爪、龙头上都有训练师，战胜每一层的训练师才能往上提升一层。龙头便是和馆主沙迦（シャガ）战斗，对方使用的精灵为棘飞龙（クリムガン，46级）、沙漠飞龙（フライゴン，46级）和戟牙龙（オノノクス，48级）。



对方的攻击十分强力，胜利后获得第七个徽章——传说徽章（レジェンドバッジ）和82号技能机。同时能够驾驭交换所得的最高80级的精灵了。



出门后和沙迦去他家里，沙迦告诉了主角龙系精灵的故事。忽然外面传来了震动，等离子团乘坐飞船发动了神秘的力量将整个城市都冻住了。接着维奥出现，他要在这里寻找龙系精灵相关遗传因子之楔（いでんしのくさび）并开始在城市内活动。

主角先要在城中找围攻沙迦以外的等离子团员队员战斗，战胜三个后维奥会在龙道馆门口出现，胜利后他便暂时退却。这时沙迦回来了，并将对方的目标物品——遗传因子之楔交给了主角。这时忍者三人众登场将遗传因子之楔夺走。

主角和沙迦追了上去，最终在右下见到了忍者。虽然战斗胜利了，但是遗传因子之楔却被其他的忍者带走了。这个时候切林和小标传来联络，他们告诉主角，等离子团的下一步活动应该在青海波市，希望主角前往，沙迦则在原地守护双龙市。

青海波市（セイガイハシティ）

回到漪涟镇，这里的海底隧道现在可以使用了。通过美丽幽静的海底隧道后就来到了青海波市。出门就看到了小标，他让主角先去挑战下最后一个道馆。右边的建筑就是精灵道馆，不过馆主现在在外面游泳……好在向上过桥没走几步馆主出登场并回道馆了。

在道馆内将和大量的水系精灵战斗，电系和草系都能有不错的效果。这里的移动都要依靠浮萍，没有新浮萍时要先上岸然后跳下原先的浮萍就会来到新的地点。最后和馆主西兹（シズイ）对战。对方的精灵为：坚甲龟（アバゴーラ，49级），鲸鱼王（ホエルオー，49级）和布伦水母（ブルンゲル，51级）。

胜利后获得最后的波浪徽章（ウェーブバッジ）和55号技能机，同时能够驾驭所有的交换所得的精灵了。出门后和小标对话，虽然获得了所有徽章，但是当务之急还是先去阻止等离子团的阴谋，为此要去22号路。走原先右上方海上的木桥通路，来到左边就可以抵达22号路了。



在这里又可以捕捉到不少精灵，草丛里大都是进化型，途中还能够遇到岩剑士特拉奇昂（テラキオン），刚想上前捕捉阿卡洛玛博士出现，给了主角能够使精灵活性化的阿卡洛玛机（アクロママシーン）后离开，并告诉主角：等离子团在21号水路的海边洞穴内活动。





捕捉了特拉奇昂后，返回青海波市后用冲浪技能向下游泳就可以进入21号水路，不久后就到达了海边洞穴。向下跳入岔路往右边走，然后游泳到洞穴右边的出口会看到有岩宫蟹挡路，调查就可以用阿卡洛玛博士给的道具令其活化。出洞后在海边看到等离子团的船，在西兹的帮助下，主角和小标一起潜入了这个等离子团的基地。

※这里右上民宅内是第三个技能教学点，得消耗黄色碎片（きいろのかけら）。

等离子护卫舰（プラズマフリゲート）

先和小标解决了两个门卫后来到内部，发现通路被电网挡着，需要关闭四个按钮后才行。然后回甲板后走中间的楼梯来到下层，主角要在不同的房间内寻找四个按钮。这里有大量的等离子团员，战斗十分频繁。开启机关的四个按钮的传送点分别在：最左下房间的左上传送点、最右下房间的右下传送点、右中间房间的左上传送点、最左上房间的左上传送点（正确的传送点旁边都站着人，《白2》版这里需要在右边餐厅女队员身上得到密码卡，而密码为ゼクロム）。

终于可以进入内部了，在里面见到了维奥，同时也看到了传说中的龙系精灵丘雷姆——给双龙市制造冰冻事故的导弹就是由丘雷姆制造的。主角协同小标，和维奥开始了双人战。



胜利后小标向维奥询问被带走的骗骗猫的情况，同时也道出其执著的原因——妹妹的骗骗猫是死去的爷爷帮妹妹捉的，有着世界上独一无二的存在意义。但是维奥却不以为然，召唤出了忍者三人众困住了主角，同时护卫舰地也启动了飞行模式飞走了。

这时切林赶来，在感慨自己晚到了一步后将飞船前进的目的地告诉了众人，那就是22号路的巨大洞穴。

巨大洞穴（ジャイアントホール）

回到青海波市，从22号路向左就可以进入巨大洞穴。进入后看到等离子团的人，小标刚想上前对战，敌人却被前等离子团的间谍引开了，他们遵从洛托的指示，在为守护精灵而战斗。

跟着小标走往中间，出洞穴后看到了洛托正在说得现等离子团的成员。他们的首领依旧是凯切斯（ゲ-チス），其目的是统治整个伊宿地区而精灵的拯救则次之。对方将洛托归为背叛者，眼看说得失败，只能靠对战来让对方信服了。

等离子护卫舰（プラズマフリゲート）

胜利后洛托和手下为了挽救之前的同伴开始了战斗，将杂兵拖住后，主角和小标进入了冰封大陆上的飞船内部。小标和敌人战斗，主角则杀入下方的船舱，上面的通路依旧被电流挡住，只能在这个房间内寻找破解方法，踩下按钮可以改变管道的分布，出现新的通路。下方平台左侧的医生与之对战后依旧会给回复。和左上第二格的女团员对战，胜利后可获得密码卡。同时战胜别的人还可以获得密码提示，密码为“レシラム”。（《白2》版在这里踩下四个开关就可以。）

关闭电流后见到了困住丘雷姆的装置，正当主角要破坏装置时维奥出现，战斗胜利后进入右边的传送点，来到能源控制中心，在这里等着主角的是阿卡洛玛博士，他为了能够尽情研究如何最大化精灵的力量而和等离子团进行合作。到底是像精灵训练师那样通过心与心沟通来增加精灵力量比较强？还是自己的研究比较强？就通过战斗来看一看吧！对方的精灵都是电系和钢系，等级50左右，十分凶猛。然而经过千锤百炼的主角，又怎么可能败在他的手上。

胜利后博士对主角的实力大为称赞并承认



自己的做法无法发挥精灵的真正实力。最后他告诉主角，去另一个房间就能和等离子团进行最终决战。回复完毕后来到另一端的传送点，传送后来到了社长室，见到了前作中的黑手、也是本次事件的幕后主使人凯切斯。他对阿卡洛玛的行为十分气愤，接着告诉主角：丘雷姆是强大精灵去掉黑白神兽后所剩余的虚空，但现在被填充入了等离子团的野心……忍者来报，丘雷姆已经被转移完毕，可以进行下一步计划了，凯切斯听到后便将主角交给忍者应付后离开了。

这时小标赶到了，忍者则召唤出了让他一直寻找的已经进化了的金钱猫，但现在只听命于忍者，小标更被对方一番话说得陷入沉思，而主角便成了忍者的攻击对象。轻松横扫对方的三个精灵后，忍者三人众悉数登场。胜利后忍者三人众将猫给了小标，而小标则依旧因为对方的话而陷入混乱。

巨大洞穴深处

接下来只能主角自己行动了，向下走出飞船，从右边绕到上面进入巨大洞穴的深处，也是丘雷姆的力量之源所在。冰柱在丘雷姆的寒气的作用下越变越大，将主角团团围住并旋转袭来。关键时刻，N出现了指挥自己的神兽救下了主角。



但将N引诱出来也是凯切斯计划的一部分，凯切斯抛出了遗传因子之楔——丘雷姆使出了神秘的力量将泽克洛姆（莱西拉姆）吸收并合体，成为了完整的形态黑丘雷姆（《白2》版是白丘雷姆）。



尽管凯切斯看似无人可挡，但泽克洛姆通过感应告诉N，两者还是可以分离的，于是，主角抛出了手中的精灵球。

这场战斗并不能进行捕获，但是难度不是很大。胜利后丘雷姆和泽克罗姆（莱西拉姆）进行了分离，而愤怒的凯切斯便亲自上阵要给主角颜色瞧瞧。凯切斯的阵容如下：鬼棺亡灵（デスカ–ン，50级）、高音蟾蜍（ガマゲロゲ，50级）、毒龙蝎（ドラピオン，50级）、电鳗王（シビルドン，50级）、三颜龙（サザンドラ，50级）和凶斗蛙（ドクロッグ，50级）。



被打败后，凯切斯被N的劝说陷入混乱，被忍者带走，N代替丘雷姆感谢了主角，同时回忆起了当年前作主角和阿迪克告诉他的话……N离开后，小标赶了过来，得知主角阻止了一切后十分激动。看来现在的主角是强到不行了，那么赶紧去精灵联盟证明自己是伊宿的最强训练师吧！飞回青海波市，从22号路向左就可以进入巨大洞穴。这次走第一层最左边的出口，就可以来到23号路，在路口的房间内休息后就可以一路向冠军联盟狂奔了。

冠军之路
(チャンピオンロード)

来到冠军之路，门口的N对主角一番鼓励并给了主角05号秘传机攀瀑（たきのぼり）。扫描了主角身上的八个徽章后，冠军之路的大门开启。

在最终的迷宫内，我们要跋山涉水打败挡路的训练师，而路上的机关需要用学习了怪力的精灵推开。历经千辛万苦后终于抵达了精灵联盟，按照惯例进入前依旧要和小标对战一番，胜利后获得了24号技能机。来到精灵联盟后先在左边房间回复和补充道具，确认自己带了最强的主力后就进入内部挑战四天王吧。这里有四个通路，左下是鬼系的式御，左上是恶系的基玛，右下是格斗系的郎布，右上是超能系的卡特莉亚。

式御（シキミ）



鬼棺亡灵（デスカーン，56级），鬼重甲（ゴルーグ，56级），气球鬼（フワライド，56级），吊灯鬼（シャンデラ，58级）。普通和格斗系的技能在这里都是无效的，需要用水系、恶系等攻击。要注意气球鬼会放10万伏特，水系的精灵很容易被秒掉。

基玛（ギーマ）



金钱猫（レパルダス，56级），兜帽蜥蜴（ズルズキン，56级），霸王鳄鱼（ワルビアル，56级），手刀超人（キリキザン，58级）。恶系的对手，当然要避免用鬼系和超能系的了，用格斗系和虫系会相当有效。

郎布（レンブ）



纳伽奇（ナゲキ，56级），达伽奇（ダゲキ，56级），大师鼬（コジョンド，56级），双柱力王（ローブシン，58级）。对于这群斗士，岩石和恶系的攻击技能完全施展不开。要用飞行系和超能系的精灵一决胜负。

卡特莉亚（カトレア）



细胞十字（ランクルス，56级），辛波拉（シンボラー，56级），姆夏纳（ムシャーナ，56级），哥特塞尔（ゴチルゼル，58级）。都是超能系的对手，用鬼系、恶系和虫系进行攻击都很不错。

冠军：爱丽丝



战胜四天王后调查石像就可以进入联盟内部了，走过雄伟的长廊后见到了本次的冠军，竟然是久违的爱丽丝！其精灵阵容如下：哥特拉王（ボスゴドラ，57级）、霸空祖鸟（アーケオス，57级）、棘飞龙（クリムガン，57级）、乘龙（ラプラス，57级）、三颜龙（サザンドラ，57级）和戟牙龙（オノノクス，59级）。

这里并没有完全克制对方所有精灵的攻击，霸空祖鸟和乘龙可用电系精灵对付，哥特拉王可用格斗系的招数来对付，其他的龙系精灵就用冰系招数上吧。其中的三颜龙会冰、火、雷和龙四个系的超强属性攻击，派上的精灵很容易被秒，一定要注意。

胜利后爱丽丝将主角带入联盟内间，主角的六名同伴记录在了名人堂内。一周目的冒险，就此结束。

二周目大冒险

神兽收服之旅

虽然一周目的冒险结束了，但封面的主神兽还没收服，而且和《白金》一样，大量前作的神兽会在本作中出现，大大方便了玩家的图鉴收集。

白丘雷姆/黑丘雷姆

回到自己家里，见到阿良良木的老爸来访。他为主角的口图鉴进行升级后就可以显示全国图鉴了。出门后遇到由于夺回重要的猫咪而带着妹妹来道谢的小标，而后小标妹妹告诉主角，她梦到了冠军之路有个佐罗亚克（ゾロアーク）。

利用技能飞天飞到最后的精灵联盟，往下进入冠军之路。从左中的窄小楼梯下去，在右边就能看到佐罗亚克，之前它就挡路在这里，现在靠近它就会离开。一路跟着它进入内部就会来到前代和等离子团决战的地方“N之城”。在门口N正在等主角，和他进入内部他会回忆起他在这里生活的回忆。最终来到了前代主角和N决战的地方，N召唤出了神兽和主角一决胜负。胜利后，N放心地将神兽托付给了主角，主角获得了代表黑神兽力量的黑暗之石（ダ-クスト-ン）。



根据N的提示来到地图左上雪华市（セッカシディ）上方的旋龙塔（リュウラセンの塔），在这里遇到了阿良良木博士，他告诉主角传说中的龙系精灵正等待着追求理想的人的到来。进入塔内来到最上层，途中有很多道具可以拾取。在塔顶使用黑暗之石后，泽克罗姆获得了重生，并与主角展开战斗——这次终于可以收服它了（《白2》版就是莱西拉姆，以下同）。

成功收服后N出现，他恭喜主角获得了泽克罗姆的肯定。同时泽克罗姆也通过心灵交流告诉N，丘雷姆已经在巨大洞穴复活了。从青海波市上方的22号通路向左，进入巨大洞穴。赶到原先最终决战的地方，就可以捕获丘雷姆了。捕获完成后还可以获得遗传因子之楔，对丘雷姆使用后，再选定神兽就可以合体。



接下来，就是内容依然丰富但自由度非常高的二周目之旅了。

拉迪奥斯（ラティオス）/拉迪亚斯ラティアス

在三叶市（サンヨウシティ）右边的梦之境地（ゆめのあとち），可以遇到水都的守护神（不同版本遇到的是不一样的）。不断追逐后来到废墟的上层最右边。它会自动靠近主角和主角战斗，捕获后还可获得专用道具心之水滴（こころのしずく）。

三神柱

风吹市（フキヨセシティ）右行可以进入耐基山（ネジ山），在这里走到最后可以进入亚坤通路（ヤ–コンロ–ド）。这里和工作人员对话可乘坐矿车，不断换乘后会来到一个水塘，用乘浪上去后继续乘矿车，某个石块推动前的上面有个入口是通往遗迹的。在里面调查石像可获得提示，具体就是在门口的圆盘中心位置向下几步，向右几步。其中一个是用符号表示（笔者显示的是右9下●）。主角先按照明确数字的方向走，然后朝另一个方向走一步按一下A就可以了。开启机关后就能捉到三神柱其中的一个了，同时钥匙解锁。



然后在标题画面选择“キ–システム”的倒数第二项可以开启另一个房间，用之前的解谜方法捉到第二只神柱。第三只则必须和另外一个版本通信来获得钥匙才能进入捕捉。

在进入亚坤通路前上方的门内，就可以看到圣柱王雷吉基加斯（レジギガス），出门前的场景还有冰之石，可以让伊布进化。当然主角要将三个巨石都用怪力推到洞里去才能通过。当主角把三神柱都要放在队伍里时，就可以在这里激活雷吉基加斯进行捕捉了。

三圣菇

从20号路往右下使用乘浪走水路，往下可进入心之空洞（心の空洞），在里面会遇到由库西（ユクシ–）、阿克诺姆（アグノム）和（エムリット）这三个蘑菇头神兽。它们逃跑之后会分别在不同的地方出现——前往并捕捉即可。

由库西	七宝市（シッポウシティ）的博物馆入口处向下走4步。
阿克诺姆	23号道路的冠军之路入口侧往左。
艾姆利特	天堂之塔（タワ–オブヘブン）的顶端。

克蕾塞莉亚（クレセリア）

从山路镇（ヤマジタウン）右边可以进入异乡人之屋（ストレンジャ–ハウス），在里面可以获得新月之翼（みかづきのはね）。带着新月之翼去黑之城/白之森左边的奇妙之桥（ワンダ–ブリッジ）中央就可以遭遇到克蕾塞莉亚。

炎钢兽（ヒ–ドラン）

鹿子镇（カノコタウン）左边的17号水道可获得道具火山石（かざんのおきいし），途中还会遇到新奥的水系馆主假面男。然后去反转山脉（リバ–スマウンテン），原本铃调查的内部小房间内就可以遭遇到炎钢兽了。



三剑客

流程中就可以全部遭遇到，攻略也有提，打败它们的话，打过联盟后会再次出现在固定地点，并且等级大幅提升，这里给大家总结下

科巴鲁昂（コバルオン）	13号道路
特拉齐昂（テラキオン）	22号道路
比里基昂（ビリジオン）	11号道路

烈火蛾（ウルガモス）

严格来说烈火蛾并不算神兽，不过由于拿法比较特殊而且又被远古的人们尊为太阳神的化身，故也在这里说下——烈火蛾在古代之城内可以遇到，古代之城要从飞云市（ヒウンシティ）下水道和等离子团战斗的地方上面的古代的暗道（古代の抜け道）才能到达，一周目就可以入手。

二周目事件一览

算木镇（サンギタウン）



在上方的阿迪克家，可和前作的冠军阿迪克进行战斗，对方的精灵平均等级为60。战斗胜利后，阿迪克的儿子会登场，他告诉爷爷他现在挑战的地方的训练师很强。以后去黑之城或白之森（根据版本而不同），主角前往后可进行挑战那里的训练师。

矢车森林（ヤグルマの森）

在森林门口会遇到切林，他会和主角组队在内部寻找等离子团的踪迹。在森林的最内部会遇到七贤者的阿斯拉（アスラ），剧情结束后从切林那里获得道具。

七宝市（シッポウシティ）

博物馆内可以获得化石（はねのカセキ或ふたのカセキ），同时在这里也可以复活化石。

三叶市（サンヨウシティ）



原先的精灵道场现在变成了餐厅，主角可以和丹特（デント）、科恩（コーン）、波多（ポッド）三人中的一个组队，和另外两人进行双人对战。城市右边的梦之境地还会触发水都的守护神事件。

鹿子镇（カノコタウン）

来到了前作主角的家乡。在研究所内阿良良木博士的爸爸给了主角钓鱼竿（すごいつりざお），看来完成图鉴的任务开始了。如果完成伊宿地区图鉴的话（全部遇见过就可），阿良良木博士还会带主角去“自然保护区”，里面有闪光戟牙龙哦。既然来到了鹿子镇，也去前作主角家拜访下吧，前作主角不在，而他（她）妈妈会把主角错认为自己的孩子……来到2F，可以获得王者之证（おうじゃのしるし）。在侧的右下是切林家，和他爸爸对话后可获得树果果汁（きのみジュ－ス）。

P2实验室（P2ラボ）

在这里可以看到等离子团的飞船，在内部博士的房间内还可以和阿卡洛玛再次进行战斗，胜利后可获得大师球。

雪华市（セッカシティ）

从精灵中心往右边过桥，最右边的道具旁会遇到忍者三人众进行3连战。季节变换后可再战（即每个月可以战斗一次）。



黑之城/白之森
（ブラックシティ/ホワイトシティ）

黑之城和白之森的位置相同但存在于两个不同的版本中，之前战胜了阿迪克的话，在这里的黑之摩天楼（黑之城）/白之树道（白之森）内可以见到阿迪克的儿子并进行挑战。下面我们会详细介绍。

战斗区域一共有10个等级，随着等级的提升，迷宫的广阔程度会增加，同时里面训练师的等级也会增加。6层以上的区域会有两层的设定。在每个迷宫内，都有两个特殊的NPC，一个是医生，战胜后可以在他那里进行回复，不过限定一次，对话后会让玩家选择是否进行回复；另一个是钥匙管理者，战胜后可以获得钥匙，开启BOSS房间的大门。而后进入BOSS房间战胜BOSS就可以通过本层了。

突破每层的关键是从诸多NPC中找到钥匙管理者，然而最初钥匙管理者是哪个是完全无法判断的。不过打倒其他NPC后会给出相应的情报，比如性别是男还是女，是否是走动等等。当然一个个打过去也是不错的练级地点。就算弹尽粮绝的时候也可以乘坐入口的电梯直接放弃……



通过第5个等级后就可以获得本版本的钥匙，黑之大厦是まてんろうのカギ，白之树洞是じゅどうのカギ。获得后在标题画面的“イッシュリンク”里可和另外一个版本交换钥匙，从而切换自己版本的黑之城或白之森。

在等级10的迷宫的最后将和阿迪克的儿子班基罗（バンジロウ）战斗，胜利护就可以完成所有的迷宫了。然后前往算木镇（サンギタウン）就可以获得闪光精灵——《黑2》为宝贝鲨龙（フカマル），《白2》为迷你龙（ミニリュウ）。

涟漪镇
（サザナミタウン）



海底遗迹依旧在涟漪镇旁边的涟漪湾海底。当游戏内季节为春和夏时，就可以在别墅内和新奥联盟的冠军希罗娜（シロナ）战斗。在精灵中心左边会遇到小标，也会触发战斗，同时获得6号秘传机潜水。

海底遗迹

从涟漪镇右边用乘浪走水路，在海湾有一个颜色很深的水面上使用潜水就可以进入海底遗迹。在最后可以获得古代的王冠。回到涟漪镇和维奥对话可以拿到大珍珠。

黑2和白2版本的差别

神兽

黑2：拉迪奥斯（ラティオス）、泽克罗姆（ゼクロム）、雷吉斯提尔（レジスチル）。
白2：拉迪亚斯（ラティアス）、莱西拉姆（レシラム）、雷吉阿伊斯（レジアイス）。

版本限定精灵

黑2：小叶棉（モンメン）、妖精棉（エルフーン）、咪咪兔（ミミロル）、露帕兔（ミミロップ）、布比火龙（ブビィ）、鸭嘴火龙（ブーバー）、烈焰火龙（ブーバーン）、跳跳猪（バネブー）、暴躁猪（ブーピッグ）、哥特姆（ゴチム）、哥特米尔（ゴチミル）、哥特塞尔（ゴチルゼル）、大力甲虫（ヘラクロス）、蛋壳秃鹫（バルチャイ）、勇武秃鹫（バルジーナ）。
白2：金香娃娃（チュリネ）、金香仙子（ドレディア）、玲珑猫（エネコ）、优雅猫（エネコロロ）、电力兽（エレキッド）、电击兽（エレブー）、魔电兽（エレキブル）、圆顶骆驼（ドンメル）、火山骆驼（バクーダ）、细胞球（ユニラン）、细胞团（ダブラン）、细胞十字（ランクルス）、大钳甲虫（カイロス）、毛头战鹰（ワシボン）、豪武战鹰（ウォーグル）。

钥匙（可互相交换）

黑2： 挑战模式钥匙、黑之城钥匙、钢之间钥匙。
白2： 简单模式钥匙、白之森钥匙、冰之间钥匙。

场所构造

4号路、反转山脉（リバ–スマウンテン）、等离子护卫舰（プラズマフリゲ–ト）、双龙市（ソウリュウシティ）、冠军之路（チャンピオンロ–），以上场所的构造有所不同。另外在涟漪镇下行的场所，《黑2》版的黑之城，里面的特殊战斗区域为黑之摩天楼；《白2》为白之森，特殊战斗区域为白之树道。

隐秘之间



流程中有很多隐秘之间，里面除了道具，还会出现梦特性精灵以及闪光精灵，进去发现空旷时记得开启探宝机器，会发现有隐藏道具。捕捉了精灵或是获得道具后，乘自行车走5～10分钟或走大约500步后，洞穴内就会刷新，出现新的精灵或道具。下面就将所有的洞穴的地点都一一列举。

编号	所处地区	大致位置	出现的小精灵
1	2号道路	カラクサタウン入口处左上	ミルホッグ、ニドラン
2	3号道路	右侧浓密草丛右上	ライボルト、ゼブライカ、パチリス
3	3号道路	桥边过河，上方的树木旁	コンパン、ビ–ダル、ハスブレロ
4	ヤグルマの森（外侧）	右下岩石上面	タツベイ、チャ–レム、ハリテヤマ、ニョロゾ
5	ヤグルマの森（内部）	河流左边，获得ポイントマックス的点的上方	キノガッサ、バタフリ–、スピア–、モロバレル、ヤミカラス
6	5号道路	ライモンシティ入口的右上，剧情中会带玩家去	チラ–ミィ、レパルダス、タマゲタケ
7	6号道路	ホドモエシティ入口左上	ザングース、タマゲタケ、コロモリ、ノコッチ
8	6号道路	フキヨセ洞穴入口前	タマゲタケ、コロモリ、ノズパス
9	7号道路	左边民家的右边	ハブネ–ク、ミルホッグ、クマシュン、ザング–ス
10	9号道路	左上树林	ベトベトン、レパルダス、ダストダス、バッフロン
11	13号道路	コバルオン出现点左下	タマゲタケ、スコルピ、モンジャラ、ニャルマ–
12	13号道路	从ジャイアントホ–ル南边回到13道路后，推动岩石的点的右上	フワンテ、タマザラシ、タマゲタケ、メタング
13	ほうじょうの社	14号道路回来后的最上面	モロバレル、ロコン、ド–ミラ–、
14	ほうじょうの社	神社右边过河后的上方	ゴルダック、チルット、モロバレル
15	迷いの森	最右上	ミツハニ–、ハハコモリ、ヘラクロス（白2）、カイロス（黑2）
16	18号道路	小屋左边阶段下去	サニ–ゴ、カイリュ–、ペラップ、キングラ–
17	サンギ牧场	牧场右上、过河后抵达的小岛	マリル、ハ–デリア、ノコッチ
18	22号道路	ジャイアントホ–ル下方推掉诸多岩石后抵达的右上森林	ペリッパ–、モロバレル、コジョフ–、ニャルマ–、メタモン、フワンテ、
19	ジャイアントホ–ル	地下1层	ピッピ、メタモン、ニュ–ラ、メタング
20	23号道路	长通路的下方	ザング–ス、ゴルダック、アブソル、ハブネ–ク、グライガ–

流程中的梦特性精灵

本作中的梦特性精灵的入手方法手段非常多，除了在和丢手机的NPC乘坐观览车、登录梦世界、刷隐秘之间以及与《AR搜寻者》联动以外，流程中也有一些梦特性精灵，大家不要错过。



精灵	地点	特性
四季鹿	6号道路研究所内	天之恩惠
勇武秃鹫	周一在飞云市向北出去的沙漠中弃房屋处，《黑2》限定	破碎铠甲
豪武战鹰	周四在飞云市向北出去的沙漠中弃房屋处，《白2》限定	好强
布伦水母	涟漪湾	蓄水
伊布	通关后来到飞云市，身上留出精灵空位，在最左侧精灵道馆对面大楼的三楼，与左侧小女孩对话会得到梦特性伊布	预知危险

资料篇

下面给出本作的两个资料，由于都涉及到游戏中的地点，因此这里给出标有地址日文原名的简略地图，希望能帮到大家。

プラズマフリゲート
ポケモンリーグ
チャンピオンロード
カナワタウン
23番道路
ジャイアントホール
セイガイハシティ
★リュウラセンの塔
セッカシティ
★セッカの湿原
ソウリュウシティ
カゴメタウン
22番道路
8番道路
9番道路
11番道路
12番道路
21番水道
マリンチューブ
タワーオブヘブン★
シリンダーブリッジ
ビレッジブリッジ
13番道路
★ネジ山
ストレンジハウス
★海辺の洞穴
フキヨセシティ
7番道路
ヤマジタウン
サザナミ湾
★ハイリンク
リバースマウンテン
サザナミタウン
★フキヨセの洞穴
ほうじょうの社
14番道路
★ヤーコンロード
6番道路
電気石の洞穴
ライモンシティ
★迷いの森
★シフトファクトリー
ホドモエの跳ね橋
5番道路
16番道路
15番道路
ブラックシティor ホワイトフォレスト
ホドモエシティ
ワンダーブリッジ
★PWT
古代の城★
リゾートデザート
ジョインアベニュー
地下水脈の穴
4番道路
シッポウシティ
サンヨウシティ
★古代の抜け道
3番道路
★夢の跡地
サンギ牧場★
★ポケウッド
スカイアローブリッジ
サンギタウン
タチワキシティ
★ヤグルマの森
2番道路
20番道路
ヒウンシティ
カラクサタウン
19番道路
心の空洞★
★タチワキコンビナート
★ヒウン下水道
1番道路
P2ラボ★
★リバティガーデン島
18番道路
17番水道
カノコタウン
ヒオウギシティ



图鉴	精灵名	译名	出现场所/入手方法
1	ツタ–ジャ	藤叶蛇	最初获得
2	ジャノビ–	藤爵蛇	ツタ–ジャ升级进化
3	ジャロ–ダ	藤王蛇	ジャノビ–升级进化
4	ポカブ	暖暖猪	最初获得
5	チャオブ–	朝阳猪	ポカブ升级进化
6	エンブオ–	炎武猪	チャオブ–升级进化
7	ミジュマル	小球獭	最初获得
8	フタチマル	双贝海獭	ミジュマル升级进化
9	ダイケンキ	大剑海獭	フタチマル升级进化
10	ミネズミ	眺望鼠	19番道路
11	ミルホッグ	警戒鼠	ミネズミ升级进化
12	チョロネコ	骗骗猫	19番道路
13	レパルダス	金钱猫	チョロネコ升级进化
14	マメパト	豆鸠	20番道路
15	ハト–ボ–	灰鸠	マメパト升级进化
16	ケンホロウ	花斑鸠	ハト–ボ–升级进化
17	クルミル	草叶蚕	20番道路
18	クルマユ	叶茧蚕	クルミル升级进化
19	ハハコモリ	叶娘蚕	クルマユ亲密度提升后进化
20	ヒマナッツ	向日种子	20番道路
21	キマワリ	向日花	ヒマナッツ使用たいようのいし进化
22	ヨ–テリ–	约泰利犬	サンギ牧场
23	ハ–デリア	哈迪拉犬	ヨ–テリ–升级进化
24	ム–ランド	穆兰多犬	ハ–デリア升级进化
25	メリ–プ	电绵羊	サンギ牧场
26	モココ	电气羊	メリ–プ升级进化
27	デンリュウ	电龙	モココ升级进化
28	コダック	可达鸭	サンギ牧场
29	ゴルダック	哥达鸭	コダック升级进化
30	ルリリ	利利鼠	サンギ牧场
31	マリル	玛利鼠	ルリリ亲密度进化
32	マリルリ	玛利露利	マリル升级进化
33	リオル	利欧鲁	サンギ牧场
34	ルカリオ	卢卡里奥	リオル亲密度进化
35	ノコッチ	土龙	20番道路
36	タブンネ	塔本奈	各地摇动的草
37	ヤナップ	菜冠猴	迷いの森的摇动的草
38	ヤナッキ–	草冠猴	ヤナップ使用リ–フのいし进化
39	バオップ	火冠猴	迷いの森的摇动的草
40	バオッキ–	火烈猴	バオップ使用ほのおのいし进化
41	ヒヤップ	水冠猴	迷いの森的摇动的草
42	ヒヤッキ–	水冷猴	ヒヤップ使用みずのいし进化
43	フシデ	节蜈蚣	20番道路浓密的草
44	ホイ–ガ	轮蜈蚣	フシデ升级进化
45	ペンドラ–	大角蜈蚣	ホイ–ガ升级进化
46	ドガ–ス	瓦斯弹	タチワキコンビナ–ト（南边）
47	マタドガス	双弹瓦斯	ドガ–ス升级进化
48	コイル	小磁怪	タチワキコンビナ–ト（北边）
49	レアコイル	三合一磁怪	コイル升级进化
50	ジバコイル	UFO磁怪	レアコイル在电气石洞穴升级进化
51	ガ–ディ	卡蒂狗	タチワキコンビナ–ト（南边）
52	ウインディ	风速狗	ガ–ディ使用ほのおのいし进化
53	ブビィ	布比火龙	タチワキコンビナ–ト（南边），《黑2》限定
54	ブ–バ–	鸭嘴火龙	ブビィ升级进化
55	ブ–バ–ン	烈焰火龙	ブ–バ–携带マグマブ–スタ–通信后进化
56	エレキッド	电力兽	タチワキコンビナ–ト南边，《白2》限定

图鉴	精灵名	译名	出现场所/入手方法
57	エレブー	电击兽	エレキッド升级进化
58	エレキブル	魔电兽	エレブー携带エレキブースター通信进化
59	コラッタ	小拉达	ヒウン下水道
60	ラッタ	拉达	コラッタ升级进化
61	ズバット	超音蝠	ヒウン下水道
62	ゴルバット	大嘴蝠	ズバット升级进化
63	クロバット	大爪蝠	ゴルバット亲密度进化
64	ベトベター	臭泥	ヒウン下水道
65	ベトベトン	臭臭泥	ベトベター升级进化
66	コロモリ	毛球蝠	古代の抜け道（ヒウン下水道方向）
67	ココロモリ	爱心蝠	コロモリ升级进化
68	ダンゴロ	地滚岩	古代の抜け道（ヒウン下水道方向）
69	ガントル	猎捕岩	ダンゴロ升级进化
70	ギガイアス	盖亚岩	ガントル通信进化
71	イワーク	大岩蛇	古代の抜け道（ヒウン下水道方向）
72	ハガネール	大钢蛇	イワーク携带メタルコート通信进化
73	ドッコラー	挟木小子	古代の抜け道（ヒウン下水道方向）
74	ドテッコツ	擎钢力士	ドッコラー升级进化
75	ローブシン	双柱力王	ドテッコツ通信进化
76	モグリュー	掘地鼹鼠	电气石の洞穴的尘土
77	ドリュウズ	钢钻鼹鼠	モグリュー升级进化
78	エネコ	玲珑猫	ヒウン下水道出来后的草丛，《白2》限定
79	エネコロロ	优雅猫	エネコ使用つきのいし进化
80	ミミロル	咪咪兔	ヒウン下水道出来后的草丛，《黑2》限定
81	ミミロップ	露帕兔	ミミロル升级进化
82	モンメン	小叶棉	迷いの森，《黑2》限定
83	エルフーン	妖精棉	モンメン使用たいようのいし进化
84	チュリネ	金香娃娃	迷いの森，《白2》限定
85	ドレディア	金香仙子	チュリネ使用たいようのいし进化
86	ムンナ	梦纳	梦の迹地
87	ムシャーナ	姆夏纳	ムンナ使用つきのいし进化
88	ピィ	皮宝宝	ピッピ孵蛋后获得
89	ピッピ	皮皮	ジャイアントホール
90	ピクシー	皮可西	ピッピ使用つきのいし进化
91	イーブイ	伊布	ヒウン下水道另一出口的草地
92	シャワーズ	水精灵	イーブイ使用みずのいし进化
93	サンダース	雷精灵	イーブイ使用かみなりのいし进化
94	ブースター	火精灵	イーブイ使用ほのおのいし进化
95	エーフィ	光精灵	イーブイ白天进行亲密度进化
96	ブラッキー	月精灵	イーブイ晚上进行亲密度进化
97	リーフィア	叶精灵	イーブイ在迷いの森的草之石附近升级进化
98	グレイシア	冰精灵	イーブイ在ネジ山底部的冰之石附近升级进化
99	メグロコ	沙鳄鱼	4番道路
100	ワルビル	痞鳄鱼	メグロコ升级进化
101	ワルビアル	霸王鳄鱼	ワルビル升级进化
102	ダルマッカ	达摩娃娃	リゾートデザート
103	ヒヒダルマ	达摩狒狒	ダルマッカ升级进化
104	バスラオ	巴斯鱼	各地水面
105	ヤブクロン	废袋怪	5番道路
106	ダストダス	废箱怪	ヤブクロン升级进化
107	チラーミィ	奇拉米	9番道路
108	チラチーノ	奇拉奇诺	チラーミィ使用ひかりのいし进化
109	ワシボン	毛头战鹰	23番道路，《黑2》限定
110	ウォーグル	豪武战鹰	ワシボン升级进化
111	バルチャイ	蛋壳秃鹫	23番道路，《白2》限定
112	バルジーナ	勇武秃鹫	バルチャイ升级进化
113	サンド	穿山鼠	リゾートデザート
114	サンドパン	穿山王	サンド升级进化
115	イシズマイ	寄岩蟹	リゾートデザート
116	イワパレス	岩宫蟹	イシズマイ升级进化
117	ズルッグ	愣头蜥蜴	4番道路
118	ズルズキン	兜帽蜥蜴	ズルッグ升级进化
119	マラカッチ	玛拉卡花	リゾートデザート
120	シンボラー	辛波拉	リゾートデザート

图鉴	精灵名	译名	出现场所/入手方法
121	ナックラー	大颚蚁	リバースマウンテン
122	ビブラーバ	沙漠蜻蜓	リバースマウンテン
123	フライゴン	沙漠飞龙	ビブラーバ升级进化
124	デスマス	假面亡灵	リゾートデザート
125	デスカーン	鬼棺亡灵	デスマス升级进化
126	プロトーガ	太古龟	シッポウシティ获得的化石中复原获得
127	アバゴーラ	坚甲龟	プロトーガ升级进化
128	アーケン	元祖鸟	シッポウシティ获得的化石中复原获得
129	アーケオス	霸空祖鸟	アーケン升级进化
130	ギアル	钢齿轮	电气石の洞穴
131	ギギアル	三齿轮	ギアル升级进化
132	ギギギアル	复合齿轮	ギギアル升级进化
133	スボミー	花苞玫瑰	ロゼリア携带おはなのおこう后进行孵蛋
134	ロゼリア	双色玫瑰	迷いの森
135	ロズレイド	假面玫瑰	ロゼリア使用ひかりのいし进化
136	ゴチム	哥特姆	5番道路，《黑2》限定
137	ゴチミル	哥特米尔	9番道路/ゴチム升级进化
138	ゴチルゼル	哥特塞尔	ゴチミル升级进化
139	ユニラン	细胞球	5番道路，《白2》限定
140	ダブラン	细胞团	9番道路/ユニラン升级进化
141	ランクルス	细胞十字	ダブラン升级进化
142	ミツハニー	三目蜂	12番道路
143	ビークイン	金蜂后	雌性ミツハニー升级进化
144	エモンガ	电飞鼠	5番道路
145	ヘラクロス	大力甲虫	迷いの森，《黑2》限定
146	カイロス	大钳甲虫	迷いの森，《白2》限定
147	シママ	电斑马	ゼブライカ孵蛋获得
148	ゼブライカ	雷斑马	7番道路
149	ブイゼル	叉尾鼬	迷いの森的水面
150	フローゼル	浮船鼬	ブイゼル升级进化
151	ゾロア	佐罗亚	剧情中可入手
152	ゾロアーク	佐罗亚克	ゾロア升级进化
153	コアルヒー	蓝绒鸭	ホドモエ跳ね桥
154	スワンナ	湾天鹅	コアルヒー升级进化
155	カブルモ	步甲虫	6番道路
156	シュバルゴ	铁骑虫	カブルモ与チョボマキ通信进化
157	チョボマキ	铁盔虫	6番道路
158	アギルダー	疾风虫	チョボマキ与カブルモ通信进化
159	シキジカ	四季鹿	6番道路
160	メブキジカ	芽角鹿	シキジカ升级进化
161	タマゲタケ	投球菇	6番道路
162	モロバレル	球桶菇	タマゲタケ升级进化
163	ポワルン	天气娃娃	6番道路
164	ノズパス	磁鼻	电气石の洞穴
165	ダイノーズ	大磁鼻	ノズパス在电气石洞穴升级进化
166	ココドラ	小哥特拉	フキヨセの洞穴
167	コドラ	哥特拉兽	ココドラ升级进化
168	ボスゴドラ	哥特拉王	コドラ升级进化
169	ヤジロン	天平土偶	古代の抜け道进入古代の城的路上
170	ネンドール	念力土偶	ヤジロン升级进化
171	メラルバ	火毛虫	ウルガモス孵蛋
172	ウルガモス	烈火蛾	古代の抜け道进入古代の城的路上
173	バチュル	小电蛛	电气石の洞穴
174	デンチュラ	电狼蛛	バチュル升级进化
175	テッシード	铁刺种子	电气石の洞穴
176	ナットレイ	铁盘坚果	テッシード升级进化
177	シビシラス	小电鱼	电气石の洞穴
178	シビビール	电鳗鱼	シビシラス升级进化
179	シビルドン	电鳗王	シビビール使用かみなりのいし进化
180	プルリル	普露水母	タチワキシティ水面
181	ブルンゲル	布伦水母	プルリル升级进化/タチワキシティ及セイガイハシティ的漩涡内
182	ママンボウ	翻车鱼	4番道路水面
183	キバゴ	牙龙宝宝	フキヨセの洞穴
184	オノンド	剑牙龙	キバゴ升级进化
185	オノノクス	戟牙龙	オノンド升级进化

图鉴	精灵名	译名	出现场所/入手方法
186	ザングース	利爪猫	7番道路
187	ハブネーク	剑牙蛇	7番道路
188	リグレー	利古雷	タワーオブヘブン
189	オーベム	奥贝姆	リグレー升级进化
190	ヒトモシ	烛灯鬼	タワーオブヘブン
191	ランプラー	油灯鬼	ヒトモシ升级进化
192	シャンデラ	吊灯鬼	ランプラー使用やみのいし进化
193	クイタラン	火犰狳	ネジ山
194	アイアント	铁壳蚁	ネジ山
195	クマシュン	雪熊宝宝	ネジ山（冬季限定）
196	ツンベアー	冰须熊	クマシュン升级进化
197	フリージオ	弗里基奥	ネジ山（冬季限定）
198	トルネロス	托尔涅罗斯	从《AR搜寻者》捕获后传入
199	ボルトロス	波尔托罗斯	从《AR搜寻者》捕获后传入
200	ランドロス	拉恩德伦斯	从《AR搜寻者》捕获后传入
201	スコルピ	毒尾蝎	リバースマウンテン
202	ドラピオン	毒龙蝎	スコルピ升级进化
203	エアームド	盔甲鸟	リバースマウンテン
204	ドンメル	圆顶骆驼	リバースマウンテン，《白2》限定
205	バクーダ	火山骆驼	ドンメル升级进化
206	バネブー	跳跳猪	リバースマウンテン，《黑2》限定
207	ブーピッグ	暴躁猪	バネブー升级进化
208	フワンテ	飘飘鬼	フワライド孵蛋
209	フワライド	气球鬼	13番道路
210	カゲボウズ	怨影娃娃	ジュペッタ孵蛋
211	ジュペッタ	诅咒娃娃	ストレンジャーハウス外围
212	キャモメ	长翅鸥	ペリッパー孵蛋
213	ペリッパー	大嘴鸥	13番道路
214	ルナトーン	月亮石	13番道路
215	ソルロック	太阳岩	13番道路
216	アブソル	灾兽	13番道路
217	モンジャラ	蔓藤怪	13番道路
218	モジャンボ	巨藤怪	モンジャラ习得げんしのちから后升级进化
219	コジョフー	功夫鼬	14番道路
220	コジョンド	大师鼬	コジョフー升级进化
221	グライガー	飞蝎	15番道路
222	グライオン	蝠蝎	グライガー携带するどいキバ夜间升级进化
223	コマタナ	手刃兵士	9番道路
224	キリキザン	手刃超人	コマタナ升级进化
225	コバルオン	科巴鲁昂	13番道路剧情出现
226	テラキオン	特拉奇昂	22番道路剧情出现
227	ビリジオン	比里基昂	11番道路剧情出现
228	オタマロ	音波蝌蚪	ヤグルマの森
229	ガマガル	练声蟾蜍	オタマロ升级进化
230	ガマゲロゲ	高音蟾蜍	ガマガル升级进化
231	マッギョ	电鲶鱼	8番道路
232	ツボツボ	壶壶龟	海边の洞穴（B1F、几率很低）
233	タマンタ	小球飞鱼	21番水道
234	マンタイン	巨翅飞鱼	21番水道/队伍中有队中拥有テッポウオ时タマンタ升级进化
235	テッポウオ	水枪鱼	21番水道
236	オクタン	桶章鱼	21番水道
237	サニーゴ	太阳珊瑚	セイガイハシティ水面
238	ヒトデマン	海星星	セイガイハシティ水面
239	スターミー	宝石海星	ヒトデマン使用みずのいし进化
240	ホエルコ	皮皮鲸	21番水道
241	ホエルオー	鲸鱼王	21番水道/ホエルコ升级进化
242	ラプラス	乘龙	ビレッジブリッジ桥下漩涡
243	タマザラシ	球海豹	21番水道（冬季限定）
244	トドグラー	长须海狮	タマザラシ升级进化
245	トドゼルガ	帝牙海象	トドグラー升级进化
246	チルット	青绵鸟	ほうじょうの社
247	チルタリス	云翅龙	チルット升级进化
248	ロコン	六尾	ほうじょうの社
249	キュウコン	九尾	ロコン使用ほのおのいし进化
250	ドーミラー	多米拉	ほうじょうの社
251	ドータクン	多塔克	ドーミラー升级进化

图鉴	精灵名	译名	出现场所/入手方法
252	ニューラ	狃拉	ジャイアントホール
253	マニューラ	玛狃拉	ニューラ携带するどいツメ夜晚升级时进化
254	デリバード	圣诞企鹅	ジャイアントホール
255	バニプッチ	香冰娃娃	ジャイアントホール
256	バニリッチ	甜筒娃娃	バニプッチ升级进化/ジャイアントホール
257	バイバニラ	双子甜筒	バニリッチ升级进化
258	ウリムー	小猪怪	イノムー孵蛋获得
259	イノムー	长毛猪	ジャイアントホール
260	マンムー	猛犸猪	イノムー学会げんしのちから后升级进化
261	メタモン	百变怪	ジャイアントホール
262	ダンバル	铁哑蟹	メタング孵蛋获得
263	メタング	悬浮蟹	ジャイアントホール
264	メタグロス	重钢蟹	メタング升级进化
265	パウワウ	小海狮	海边の洞穴
266	ジュゴン	白海狮	パウワウ升级进化
267	ナゲキ	纳伽奇	チャンピオンロード
268	ダゲキ	达伽奇	チャンピオンロード
269	バッフロン	爆蛮牛	23番道路
270	クリムガン	棘飞龙	チャンピオンロード
271	ゴビット	鬼护卫	ゴルーグ孵蛋
272	ゴルーグ	鬼重甲	チャンピオンロード
273	モノズ	小角龙	ジヘッド孵蛋获得
274	ジヘッド	双头龙	チャンピオンロード
275	サザンドラ	三颜龙	ジヘッド升级进化
276	ナマケロ	懒猴	ヤルキモノ孵蛋获得
277	ヤルキモノ	过动猿	ヤグルマの森/ナマケロ升级进化
278	ケッキング	懒猴王	ヤルキモノ升级进化
279	ヘイガニ	小呆虾	3番道路水面
280	シザリガー	铁螯龙虾	ヘイガニ进化
281	ププリン	宝宝丁	プリン孵蛋获得
282	プリン	胖丁	2番道路
283	プクリン	胖可丁	プリン使用つきのいし进化
284	ベロリンガ	大舌头	2番道路
285	ベロベルト	长舌头	ベロリンガ学会ころがる后升级进化
286	ヤンヤンマ	洋洋蜻蜓	3番道路
287	メガヤンマ	巨翅蜻蜓	ヤンヤンマ学会げんしのちから后升级进化
288	トロピウス	草雷龙	18番道路
289	マスキッパ	猎牙草	18番道路
290	グレッグル	毒斗蛙	8番道路
291	ドクロッグ	凶斗蛙	グレッグル升级进化
292	ヨーギラス	幼甲兽	サナギラス孵蛋获得
293	サナギラス	蛹甲兽	15番道路/ヨーギラス升级进化
294	バンギラス	巨甲龙	15番道路（深色草丛）/サナギラス升级进化
295	レシラム	莱希拉姆	参照二周目攻略
296	ゼクロム	泽克罗姆	参照二周目攻略
297	キュレム	丘雷姆	参照二周目攻略
298	ケルディオ	凯路迪欧	剧场版预售券特典
299	メロエッタ	梅萝爱塔	剧场版内特典
300	ゲノセクト	盖努塞克特	尚未公开的幻之精灵



全技能机器获得一览

编号	技能名	获得方法
1	つめとぎ	チャンピオンロード入口小精灵中心右边的隐藏道路
2	ドラゴンクロー	リュウラセンの塔
3	サイコショック	ジャイアントホール地下、中央地区的南西部
4	めいそう	サンヨウシティ购买
5	ほえる	23番道路、东南部的高处
6	どくどく	海边の洞穴
7	あられ	フキヨセシティ购买
8	ビルドアップ	サンヨウシティ购买
9	ベノムショック	战胜タチワキシティ的馆长后获得
10	めざめるパワー	PWT内商店的兑换奖品
11	にほんばれ	フキヨセシティ购买
12	ちょうはつ	23番道路、将西部的岩石全用怪力推开
13	れいとうビーム	ジャイアントホール1F
14	ふぶき	カゴメタウン购买
15	はかいこうせん	9番道路的商场内购买
16	ひかりのかべ	ライモンシティ购买
17	まもる	PWT内商店的兑换奖品
18	あまごい	フキヨセシティ购买
19	テレキネシス	17番水道
20	しんぴのまもり	PWT内商店的兑换奖品
21	やつあたり	完成サンギ牧场的剧情
22	ソーラービーム	ヤグルマの森的内部
23	うちおとす	PWT内商店的兑换奖品
24	10まんボルト	チャンピオンロード剧情中战胜宿敌
25	かみなり	カゴメタウン购买
26	じしん	15番道路、右边的最南边，要用怪力推开石头
27	おんがえし	战胜ヒオウギシティ的馆长后获得
28	あなをほる	4番水道
29	サイコキネシス	13番道路
30	シャドーボール	ストレンジャーハウス外面的左后方
31	かわらわり	PWT内商店的兑换奖品
32	かげぶんしん	PWT内商店的兑换奖品
33	リフレクター	ライモンシティ购买
34	ヘドロウエーブ	PWT内商店的兑换奖品
35	かえんほうしゃ	和23番道路北西部的民家内的NPC对话
36	ヘドロばくだん	8番道路的北西部
37	すなあらし	フキヨセシティ购买
38	だいもんじ	カゴメタウン购买
39	がんせきふうじ	古代の城
40	つばめがえし	战胜フキヨセシティ的馆长后来到小镇南西部
41	いちゃもん	ヒウン下水道
42	からげんき	マリンチューブ北面的阿姨那里获得
43	ニトロチャージ	和シリンダーブリッジ上散步的人对话
44	ねむる	ヒウンシティ走向ゲームフリーク方向大厦11层内的NPC给你
45	メロメロ	ヒウンシティ北方右侧大厦11层内的NPC给你
46	どろぼう	タチワキコンビナート
47	ローキック	地下水脉の穴
48	りんしょう	PWT内商店的兑换奖品
49	エコーボイス	ライモンシティ右上的音乐馆内

编号	技能名	获得方法
50	オーバーヒート	Nの城
51	サイドチェンジ	PWT内商店的兑换奖品
52	きあいだま	地下水脉の穴
53	エナジーボール	ヒオウギシティ东南，要用乘浪
54	みねうち	完成リバースマウンテン的遇敌图鉴，然后和东部的研究员对话。（※全部11只。スコルピ、エアームド、ドリュウズ、ガントル、フワライド、タブンネ、、ナックラー、、コロモリ、ビブラーバ。《黑2》限定：バネブー、ブーピッグ。《白2》限定：ドンメル、バクーダ
55	ねっとう	战胜セイガイハシティ的馆长后获得
56	なげつける	6番道路北东部（研究所上方）
57	チャージビーム	ヤマジタウン
58	フリーフォール	フキヨセシティ西南端
59	やきつくす	PWT内商店的兑换奖品
60	さきおくり	PWT内商店的兑换奖品
61	おにび	タワーオブヘブン
62	アクロバット	战胜フキヨセシティ的馆长后获得
63	さしおさえ	ホドモエシティ、从左边进入市场
64	だいばくはつ	PWT内商店的兑换奖品
65	シャドークロー	タワーオブヘブン
66	しっぺがえし	16番道路、用怪力推开挡路巨石后获得
67	かたきうち	プラズマフリゲート
68	ギガインパクト	9番道路的商场内购买
69	ロックカット	リバースマウンテン
70	フラッシュ	ヒウンシティ
71	ストーンエッジ	ネジ山的最下层
72	ボルトチェンジ	战胜ライモンシティ的馆长后获得
73	でんじは	ライモンシティ购买
74	ジャイロボール	ライモンシティ购买
75	つるぎのまい	PWT内商店的兑换奖品
76	むしのていこう	战胜ヒウンシティ的馆长后获得
77	じこあんじ	PWT内商店的兑换奖品
78	じならし	战胜ホドモエシティ的馆长后获得
79	こおりのいぶき	PWT内商店的兑换奖品
80	いわなだれ	フキヨセの洞穴的最内部
81	シザークロス	7番道路
82	ドラゴンテール	战胜ソウリュウシティ的馆长后获得
83	ふるいたてる	战胜ヒオウギシティ的馆长后获得
84	どくづき	セッカの湿原的南西部
85	ゆめくい	ゆめのあとち最初的场景
86	くさむすび	ヤグルマの森的内部
87	いばる	PWT内商店的兑换奖品
88	ついばむ	PWT内商店的兑换奖品
89	とんぼがえり	PWT内商店的兑换奖品
90	みがわり	ネジ山2F
91	ラスターカノン	ネジ山外
92	トリッククルーム	ほうじょうの社
93	ワイルドボルト	チャピオンロード、最初场景的南西部（需要前进后再回来）
94	いわくだき	タチワキコンビナート下方工场战胜3个工人后和监工对话
95	バークアウト	和迷いの森内部的人对话获得。



游戏的新意比想象中要多出很多，作为系列篇，一下新增如此多的场所便堪称是大手笔了，道馆战也由原本的踢馆变为了各种令人印象深刻的大战。各种细节表现出的景色也让新的伊宿大陆之旅更加惬意，而前代精灵登场也丰富了玩家的一周目配置，二周目的大量事件也足够玩家折腾很久。本作的剧情承接前作的精彩，动画表现也非常有魄力。定点教学、更加丰富的梦特性精灵入手方式，则大大丰富了玩家们的对战。战斗地铁和世界锦标赛则为玩家提供了单机挑战乐趣的平台。总之，以通关为目的的闯关族、喜欢游山玩水的休闲玩家、喜欢可爱精灵或帅气精灵的精灵爱好者、喜欢收集的完美主义者、博爱的育成爱好者、钻研对战的精灵大师……不论对《口袋》了解得深浅与否，大家都会在本作中充分体会到《口袋妖怪》所特有的乐趣。



文 ナイレン・フエドロック 编 半夏 美编 sienna



PSP A・AVG 动作冒险

喧哗番长兄弟 塔京大逃杀

喧哗番长Bros. トーキョーバトルロイヤル

Spike Chunsoft	日版	2012年6月21日
1人～2人	5229日元	无对应周边





除了《喧哗番长2》以外，几乎所有的《番长》作品都登 陆过PSP主机。这不，系列的最新原创作品《喧哗番长兄弟 塔京大逃杀》也再次登陆PSP。游戏首次采用了双人主角的设定，玩家可以在两名主角中选择一名操作。再加上全新的双人超杀，协力近身技等系统，使得原本爽快的战斗热血度再次飙升。任务制的完成方式，也让游戏整体玩起来更加流畅。另外，本作还可以招募其他玩家一同作战，想和朋友一起热血奋战的玩家赶快进入游戏中体验吧。

系统详解

基本操作

键位	作用
方向键	↑为锁定或解除锁定、↓为攻击倒地的目标、←/→为移动视角
滑杆	角色移动
○	确定/跳跃
□	轻攻击
△	重攻击/配合○键为发动地元超杀或双人超杀
X	取消/配合滑杆为跑步/配合○键为进入蓄气状态
L	切换页面/抓住近距离目标
R	切换页面/发动热视线模式/战斗状态下为防御
SELECT	截取当前游戏画面
START	开启基础菜单

基本菜单

旅のしおり	查看游戏的完成度
セ–ブ	保存游戏进度
服・技	更换或升级游戏的技能、更换服装
ケ–タイ	查看番长或小弟的状态，提升其能力
ヒマつぶし	玩麻将，扑克等小游戏
オプション	更改游戏基础设置
やめる	返回标题画面
待ち合わせ	进行通信对战
出かける	进行任务



双主角系统



双主角系统的玩法实际上和前几作没有太大的区别。在每个任务开始前，玩家可以选择操作一名主角行动，而另一名主角会成为同伴跟随玩家一起行动。选择了哪一名主角之后，那么该任务中是无法更换的。而且在任务结束后，玩家只可以给操作的主角提升能力。需要特别提醒玩家的是，本作中两名主角能力是分开结算的，不要一味地只使用一名主角，否则后期会发现另一名主角在战斗中很容易被击倒而导致任务失败。

商店街



一改前系列前作的作风，本作的商店街模式改成了自由进入的方式。玩家在进入任务大地图后，按下R键可以转到商店街模式中，在这里可以随意进入任意商店消费、而不用在各个地点中来回奔波。游戏中的店铺保持了前几作的数量，具体见下表：

选项	说明
オレの宿	整顿队伍，更换技能或者升级同伴能力等，但无法保存记录
テ-ラ-ミナミ	购买或更换主角的服装
シロクマ-ト	购买各种回复道具以及番长度提升道具等

选项	说明
饺子の王将	吃各种饺子料理，饺子料理具有特殊效果，例如气槽消耗减少50%等，特殊效果一次只能存在一种，吃完后在任务结束前效果都会持续
コスプレ专门店	购买更换各种COS类服装
ヘアサロン	购买或更换主角的发型和颜色
全国チェ-ン	购买各种饭类回复料理，可以回复体力和气槽
KBC	购买或更改主角的肤色和纹身
ジ-ンズメイト	购买或更换主角的服装
Queen Rose	购买或更换女主角的服装

热视线模式



和前几作相同。在发现各个区域的不良少年后，按下R键能够与其对视。对视的状态下按下○键进入热视线模式。在热视线模式下，玩家需要将画面中被拆散的喧哗语句按照一定的顺序拼凑起来。本作降低了拼凑喧哗语句的难度，在拼凑时画面上方会显示整个完整的句子，不过拼凑有时间限制，后期还会增加句子拆散的数量。成功拼凑句子的话，玩家会率先击飞对手，同时一定时间内攻击力上升。注意，如果中途拼凑出错的话，句子的按键顺序会被瞬间重置，要看清楚再进行拼凑。

锁定与横向移动

战斗中很重要的技巧，当玩家面对敌人时，按下方向键的↑就可以锁定当前面对玩家最近的敌人，再次按↑可以取消锁定。在锁定敌人的情况下，持续按住×键，再用滑杆移动，角色会围绕着被锁定的敌人进行横向移动，可以闪避敌人的攻击，再伺机制造反击的机会，在战斗中运用得当的话能够大幅降低难度。

技能系统



丰富的技能系统是“《喧哗番长》系列”的一大特色。本作中的技能种类和前几作基本上没有太大的区别，除了保留之前的所有技能外，还全新加入了双人超杀技能。玩家可以随意更换自己持有的技能。其中地元超杀和双人超杀需要玩家击破特定的番长后获得，其他的技能则是在不同时间段压制不同区域后习得。另外本作中全新增加了技能升级系统，任何技能都可以进行升级。升级时需要各种不同的魂，例如升级“お约束”的双人超杀需要右拳の魂、力の魂和技の魂。魂的获得方法很简单，使用对应的技能，或者打倒敌人，完成武勇传任务都有概率获得。升级后技能的威力会进一步提升。

协力近身技



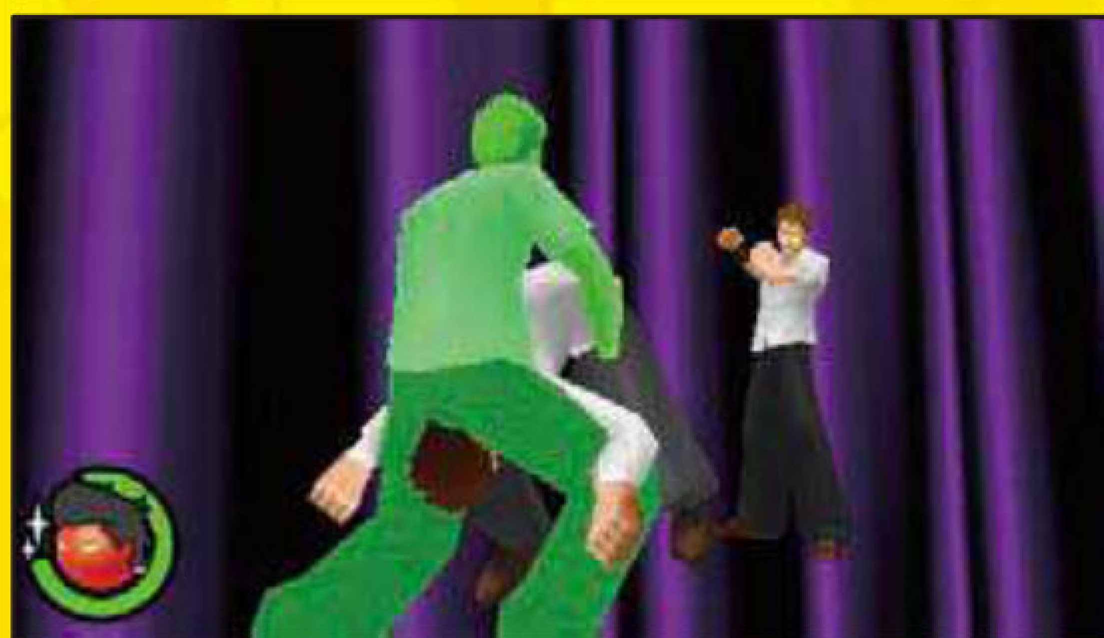
本作中新增加的技巧。当玩家接近敌人背后时，按住L键可以将其从背面束缚住。成功后按住△键能将同伴召唤过来，触发和同伴的协力近身技。该技能发动时玩家和同伴全身无敌，会给予被抱住的敌人大幅伤害，并增加マブダ值。另外，如果是正面抓住的话，按下△键也可以转向到敌人的背面。

地元超杀



和前几作一样，每当玩家进行攻击，或被攻击时都会逐渐累积气槽（被攻击时累积的气槽量更高）。当玩家头像中的气槽蓄满后，同时按下△+□键可以发动威力强大的地元超杀。发动时消耗一定量的气槽，且全身无敌。根据装备的地元超杀不同，威力和范围也有很大的区别。游戏中地元超杀的种类有很多，每击破一名番长都可以得到对应的地元超杀，在系统菜单内可以随意更换。注意地元超杀一次只能装备一种，但两名主角可以同时装备同一种地元超杀。

マブダチペシャル



本作出现的新技能，称为双人超杀。当玩家有同伴存活的情况下进入战斗，气槽达到一定要求后持续按住△+□键，发动角色周围会出现黄色的圆圈，此时同伴会受到感应向玩家靠拢。如果同伴气槽也达到要求的话，画面会呈现双人超杀的角色头像特写，即时发动威力强大的双人超杀。双人超杀发动时角色处于无敌状态，且威力要比地元超杀更加强大。如果是同伴发动的话，同伴身上会出现△和□的按键提示，此时玩家靠近同伴按下△和□也

可以参与发动。以下是发动双人超杀需要注意的地方。

1.打倒特定的番长后可以获得他们持有的双人超杀，这也是获得双人超杀的惟一途径。

2.番长系同伴持有固定的双人超杀，而两名主角可以在获得的双人超杀中随意更换，且两名主角可以同时装备同一种双人超杀。

3.启动双人超杀到同伴呼应成功之前玩家处于无防备状态，这个时候受到攻击很可能被中断。

4.启动一定时间内没有同伴参与发动的话，会进入一定时间的硬直，容易受到敌人的攻击。

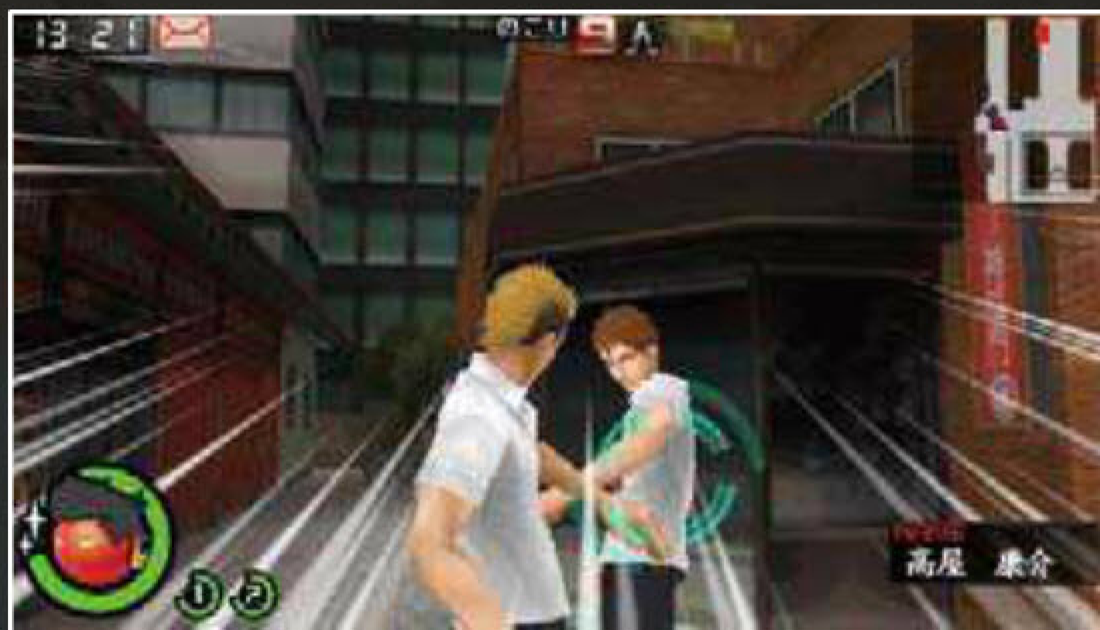
5.成功发动双人超杀后，发动的双人超杀类型以启动者所持有的双人超杀为准。

气绝状态

当角色在战斗中被击倒的话，一定时间内会处于气绝状态。在气绝状态下，角色无法行动，同时体力会徐徐回复，回满后自动再起，不过代价为减少一定量的体力上限。体力上限减少的状态无法逆转，只有完成任务后进入下一个任务时才会回复。体力上限减少4次以上后，会因为体力上限过低而导致任务失败。任务失败不会直接GAME OVER，而是立刻结算玩家在任务中获得的技能点奖励，然后可以再次挑战任务。任务失败同样可以继承在该任务中已获得的技能、地元超杀，但无法继承申请加入的小弟。



ハイタッチ和マブダ值



每成功击倒敌人一次后，玩家与战斗的同伴之间会出现ハイタッチ这个选项，选择后玩家会与同伴拍手，同时增加1点マブダ。逐渐累积下来的マブダ值可以在整备界面中用来提升小弟和番长的能力，一名同伴提升到满能力需要100点マブダ值，因此战斗胜利后千万别忘记ハイタッチ哦。另外，除了战斗胜利后能够增加マブダ值以外，在战斗中成功发动协力近身技也可以增加マブダ值。

任务系统

游戏将主线和支线情节全部变更为任务的方式进行。游戏中任务主要分为三种：修行任务（修）、女友任务（女）、和武勇传任务（传）。修行任务就是主线任务，按照顺序完成会依次出现；女友任务需要完成特定的修行任务才会出现；部分武勇传任务在完成特定的修行任务后会出现，其他需要达成一些特定条件后，才会逐步解锁。武勇传任务的达成方法多种多样，有要求热视线模式成功一定次数的，也有使用特定攻击手段击倒对手等等。完成后除了可以得到各种奖励外，还可以习得一些特定的地元超杀或让番长加入队伍等等。



战斗结算



每完成一个任务后，系统会自动结算玩家在该任务中的表现，并给予一定数量的技能点奖励，用来提升角色的能力。结算中热视线模式成功次数越多、自己击倒敌人数量越多以及成功使用连击次数越多，完成任务时的评价越高，反之评价会降低。本作中主角可以增加的能力有四项，分别是腕力（腕つぷし）、体力（スタミナ）、根性和运。四项能力提升后角色的实力会全面增加。本作中两名主角的能力是分开计算的，在任务开始前玩家选择操作哪一名主角，任务完成后就只可以分配能力给该名主角。如果一直只操作一名主角的话，后期另一名主角会因为能力过低而陷入苦战。

关于小弟和番长

本作中除了玩家可以控制的两名主角外，还可以收得其他的同伴。同伴分为两种，即番长和小弟。番长能力很强，并且有独有的地元超杀和双人超杀。小弟稍弱，没有超杀技能。游戏中每成功压制一个区域，都可以收得该县的小弟，在完成任务的情况下选择通过其加入的申请即可在任务出击时选择。番长加入条件则复杂一些，需要完成特定战斗，或者完成特定的武勇传任务才会加入。无论是番长还是小弟，在战斗中死亡不会降低体力上限，因此不用太在意他们的状态，在战斗中如果按下START键选择指示的话，还可以给他们下达指令。另外番长和小弟都可以成长，在整备界面中选择“ケ–タイ”，再选择番长或小弟后进行“マブダ值割り振り”就可以使用マブダ值给番长或小弟增加能力。



流程攻略



修学旅行・一日目



10：30～11：00（朝）

决定好两名主角的姓名出生地后，第一个选项选择“确认しとくか……”可以进入教学模式(想要直接跳过的话连续选2次第2项即可，注意如果跳过的话，会因为没有打倒本小节的敌人而无法获得能力奖励点数），由于本作加入了很多新的动作要素，所以建议即使是玩过系列的老玩家也进入教学模式练习一下，完成练习模式后本任务结束。



11：00～12：00（朝）

本任务开始可以选择操作的角色，选择结束后女主角出现，和男主角一样可以更改她的名字。剧情结束后任务变更为清理5名不良少年，没有什么难度，热视线模式多练习一下即可，成功的话战斗开始时会让玩家一定时间内攻击力上升。

12：00～14：00（昼）



进入该任务后会首次开启大地图系统。本作中玩家想要购买道具或者变更发型、服装等需要在大地图下按R键进入商店街模式，所有的功能店铺都聚集在这里。首先开放的两个地点为羽音田空港和塔京驿前。其中塔京驿前会有番长出现。羽音田空港没有番长出现但也可以进行压制，压制成功可以收到小弟的加入申请，同时获得一些技能。本次进入羽音田空港打倒6名不良少年就可以学会技能两手**グルグルパンチ**。想要完美通关的玩家一定要尽量将不同时段出现的地点全部压制。进入塔京驿前，剧情后出现任务击破6名岩手县势的不良少年。靠近不良少年后右下角会显示他们所属的势力，按下R键发动热视线模式后进入战斗，难度很低多熟悉一下操作。完成后自动发生剧情。本次的对手是岩手县番长深掘昌矢，战斗开始后敌人除了番长外还会有三名不良少年助阵，不良少年打倒后会增援数次，直接集中火力攻击番长比较效率。番长深掘昌矢的地元超杀范围很窄，看到他发动后立刻跑开或者防御完全来得及。由于敌人很多，用协力近身技不太现实，建议将番长体力削减到一半以下后锁定发动双人超杀一招秒掉。胜利后学会新的地元超杀“三ツ石の鬼手形”，还有一些新的技能，收到小弟的加入申请。全部完成后进入塔京驿前的集合地点（地图上标注E字的地方）触发剧情完成任务。

14：30～16：00（昼）

本任务一开始会出现四个地点，其中塔京**タワ－**和麻草神成门两个地点是首次出现的。羽音田空港和塔京驿前压制后前者可以习得新技能，后者能够收得新的小弟。进入新地点麻草神成门，根据要求击倒不良少年让这里的番长樋口政男出现。与其的对决也是2对4（玩家如果召唤小弟那就是3对4）。樋口政男的实力很强，本身的地元技为一定时间内刚体，最厉害还在于他还会和小弟使用双人超杀。被击中至少要消耗60%左右的体力。看到其发动后快速防御或者横向移动，实在躲不过去的话释放个地元超杀也能回避过去。战斗时尽量保持体力在60%以上，否则被击倒后会影响评价。将番长击破会直接结束战斗，同时该番长会加入队伍并习得新的双人超杀“**カムイアタック**”。剧情结束后再次进入该区域，还可以来到新地点千争寺。击破这里6名不良少年可以压制该地区获得新的技能。全部完成后进入任务集合地点塔京**タワ－**。先不要忙着触发剧情，打倒6名鸟取县的不良少年可以引出该县番长景山隼。景山隼的能力要比之前的番长低一些，地元超杀会攻击自身范围内一定的目标，及时防御不会有太大的问题。双人超杀伤血在30%左右，保持体力在50%以上很安全。将其击破可以获得新的地元超杀“鬼夜眼琉**イリュ－ジョン**”。最后进入集合地点触发剧情完成任务。



19：00～21：00（夜）

完成上述两个主线任务后会出现女友任务（女）和武勇传任务（传）。这两种任务无论玩家是否完成都不会影响主线流程。这个时间段的主线任务有三个地点可以进入，分别是塔京タワ–、麻草神成门和シブ谷。シブ谷是集合地点。先进入麻草神成门击破栃木县的6名不良少年可以学会新的技能。再次进入后来到千争寺会与茨城县的不良少女战斗，全部击破收到女小弟并学会新技能。塔京タワ–的对手是宫崎县番长日高史也。日高史也的地元超杀会攻击到自身前方一定距离内的目标，但范围比较窄，看到后侧身一闪即可躲开。他和小弟的双人超杀范围比较大，一旦看到起手势马上防御或者向后闪。两种超杀的伤害不算太高，保持一半的体力不会有太大的危险。将其击破后学会新的地元超杀“エクスペンシブサンパンチ”。再次进入塔京タワ–来到展望台部分可以压制鹿儿岛县的地盘。接下来进入シブ谷，刚进入就会与富山县的不良少年战斗，将任务完成后会与番长稻垣匠战斗。他的地元超杀效果为一定时间内接触的我方成员会被自动弹开，看到他使用后在其效果时间内不要与其近距离接触。双人超杀的攻击距离很远，范围也比较大，一定要防御。将其击破后获得新的地元超杀“火樽威华”，最后进入拐角处的集合点完成第一日的主线任务。



修学旅行·二日目

10：00～12：00（朝）



该任务可以进入塔京タワ–、麻草神成门、シブ谷、塔京驿前和新地点塔京都厅。其中将塔京タワ–、麻草神成门和シブ谷三个地区分别制压的话可以学会三个不同的技能，注意这里开始每个区域需要消灭的不良少年增加为8人，同时热视线模式下的语句拆分程度也会变得更复杂一些（塔京タワ–和麻草神成门分别包含两个区域）。塔京驿前可以发现秋田县的不良少年，打倒8人后该县的番长三浦大悟出现，三浦大悟的体力虽然高，但实际上是最好打的一个番长。他的地元超杀为一定时间内自身前方的目标进入无防御的挨打状态，但通常他在释放这招后都会傻站着不动，或者轻轻的挥几拳，对我方毫无威胁。使用地元超杀和双人超杀都可以给予其重创，胜利后获得新的地元超杀“イネガ–ヴォイス”。完成后进入塔京都厅，按照提示击破8名长野县的不良少年后，番长轰优斗出现。轰优斗的攻击和血量很高，不过防御要差很多，准备两个回复道具，几个双人超杀可以直接搞定他。胜利后轰优斗成为第二个加入队伍的番长，同时习得地元超杀“御神渡りチョップ”以及双人超杀“アルプス·ボム”。

12：30～14：30（昼）

可以进入的地点非常多，包括塔京タワ–、麻草神成门、シブ谷、塔京驿前、塔京都厅和羽音田空港。这六个区域全部压制可以收到起码8名小弟，同时还可以学会

大量的新技能。进入新地点之一お代场，击破8名不良少年后番长美马光出现。美马光的能力是目前为止遇到的番长中最高的，特别是体力和防御力，一套连招下来10%的血量都打不掉。对付他的窍门在于，攻击杂兵增加气力槽，然后锁定番长用双人超杀削减他的体力。一旦看到他释放超杀马上按R键防御。体力保持在40%以上。完成战斗后获得他的地元超杀“ヨイヨイ・ダンス”。剧情结束进入最后一个新地点两极国技馆。一进入会直接与新的番长伊藤鹤之助战斗。鹤之助的攻防能力要比之前的番长美马光低很多，他最具危险的地方在于与小弟的双人超杀。伤害有50%以上，被锁定后很难逃掉，锁定他后多利用横向移动绕道他侧面或背面攻击，打两拳就闪以保证安全。胜利后可以获得他的双人超杀“ワンツ–チエリ–”。



16：00～18：00（昼）

本阶段比较重要的地点为シブ谷和塔京ド リ–ムシティ。进入シブ谷打倒8名岛根县的不良少年后，该区域女番长澄川千枝理会出现。这个妹子番长的难点在于，地元超杀属于近身投掷系，一旦发动被抓住是无法摆脱的，伤血在25%左右。保持体力在30%以上防止气绝。胜利后获得她的地元超杀“爱の三段落とし”。接下来进入新地点塔京ド リ–ムシティ打倒8名栃木县的不良少年后番长手冢彻出现。手冢彻的地元超杀也是近身系的，伤害要比之前的女番长稍高一点。特别是双人超杀的伤害在50%以上，战斗中依旧要与其保持距离，然后用双人超杀快速削减她的体力。将其击破后手冢彻会作为第三名番长加入我方队伍。同时获得地元超杀“腐苦屁剥き”、双人超杀“牺牲怖雷”。麻草神成门是本次的集合地点，这里有两个区域可以压制，不过即使不压制，直接进入集合地点也可以过关。



19：00～21：00（夜）

夜晚可以去的地点非常少，只有塔京タワ–、麻草神成门和シブ谷。其中麻草神成门和シブ谷有番长出现。先进入シブ谷会直接与这里的番长鲛岛和树战斗，鲛岛和树的攻防能力一般，地元超杀的实际强度也很低，但他经常会进行横向移动，从玩家的连击中逃脱，这一点比较恶心。建议锁定后快速用双人超杀秒杀他。他的双人超杀伤害比较高，伤血大约在60%以上，注意自己的体力。将其击破后获得他的双人超杀“ロケット スマッシュパンチ”。接下来进入麻草神成门。消灭8名新泻县的不良少年后番长曾我八海出现，这个番长的地元超杀是投掷系的，虽然无法拆解但是伤害不高。双人超杀比较特别，中招后被击中的同伴一定时间会变成敌人，包括玩家自己中招后也只能攻击同伴，效果会持续大约半分钟左右。中招后命令同伴执行防御指令就可以躲开这段不利的时间。胜利后该番长会加入队伍，同时获得他的地元超杀“表かつぎ投げ”、双人超杀“人类みな兄弟”。



修学旅行・三日目

6：00～12：00（朝）

早上的自由时间内，玩家可以前往之前出现的所有区域，不过只有在麻草神成门和新地点国改议事会才会有番长出现。先进入麻草神成门，消灭9名不良少女后女番长相马玲子出现。相马玲子除了体力高以外，基本没有太具威胁的杀招。地元超杀伤血在30%左右，还经常会打空。连续释放三个左右的双人超杀就可以秒杀她，胜利后获得她的地元超杀“裸刹锐ラッシュ”。完成后进入新地点国改议事会。同样先解决9名山口县不良少年后番长西京尚出现（注意这里有一场战斗要以3敌4）。与西京尚也战斗最大的难度在于其超高的体力，强力的双人超杀以及场地内敌方小弟的数量。双人超杀的伤血在50%以上，一旦被锁定基本是无法逃脱的。场景中的敌方小弟多达4人，削减数量也会增援几次。对付他最好的办法还是使用双人超杀，一旦气满后锁定立刻释放，成功后再打小弟积累气槽，如此反复4次左右就可以将其击破。胜利后获得他的地元超杀“虎怖愚プレス”，最后进入该区域的集合地点进入下一个任务。



12：00～14：00（昼）

同第二日白天一样，可以进入的地点非常多，会出现番长的区域为塔京ドリ－ムシティ和新地点亚鬼破原。先进入塔京ドリ－ムシティ打倒福田县的9名不良少年后番长白崎骏出现。白崎骏的攻防能力很一般，但地元超杀和双人超杀的威力相对较高。利用攻击范围较窄这一点，看到其发动后一个横向移动完全可以闪开。将其击破后获得他的地元超杀“ダイナゾ－ズ・テイルフック”。接下来可以压制下其他的区域，获得大量的技能。完成后进入新地点亚鬼破原，击破9名和歌山县不良少年后番长出现，这个番长是目前为止实力较弱的一个，他的地元超杀攻击范围为自身前方，只要玩家不是被逼入角落，击中后也只会吹飞而已。将其击破后获得他的地元超杀“熊野古掌底”。



14：00～16：00（昼）

14～16点可以去的地点比之前的更多。这次会出现的番长的地点有三个，分别是羽音田空港、塔京タワ－和新地点光居外苑，可以选择先压制前面两个地点。进入羽音田空港击破9名熊本县不良少年后番长园田宗一郎出现。他的特点在于体力很高，双人超杀也需要释放五次左右才能击倒。地元超杀是对空系的，锁定后横向移动与其周旋，不要跳起来。胜利后获得地元超杀“カルデラヘッドバット”以及新的技能。接下来进入塔京タワ－，依旧击破9名山梨县的不良少年后番长峡中航平登场。峡中航平的攻防能力很优秀，尤其是地元超杀和双人超杀，威力非常高，但缺点是发动前有几秒的蓄力动作，看到他发动后直接往侧面或后面移动都可以从容闪躲。胜利后获得他的地元超杀“不死夜魔”。压制这两个地点后可以去其

他地方转一下，回收大量的小弟和新技能。将新地点光居外苑的不良少年击破后，与该任务最后一个番长本乡陆战斗，本乡陆无论是地元超杀还是双人超杀威力都低的一塌糊涂，保持一半的体力即使被击中也不会有气绝的危险。轻松将其打倒后获得地元超杀“オオナマズシェイカ–”。全部地区压制成功后，进入新的地点尽地完成该任务。

19：00~21：00（夜）

夜晚只有三个地点可以进入。先压制麻草神成门后进入シブ谷，击破大分县的不良少年后番长梅木捻出现。这个番长的实力要比之前的番长高出很多，攻击中途很容易躲避并进行反击。双人超杀是近距离投掷系的，被抓住一半体力就不见了。对付他最好的办法还是大威力的双人超杀，锁定后气槽一满立刻释放。战斗中时刻保持50%以上的体力，不然很容易被双人超杀打成气绝状态。胜利后获得新的地元超杀“ヘルラウンドパンチ”。完成后进入最后的地点塔京タワ–与女性番长绵引晶战斗。这个番长的地元超杀和双人超杀都是辅助系的，只要体力不是在10%以下不会有气绝的危险，直接超杀往她身上招呼吧，胜利后获得辅助系地元超杀“绝对权力の印”。



修学旅行·四日目

10：00~12：00（朝）



进入修学旅行的第四日，本日新增加一个地点塔京大学，同时之前的所有地点全部开放。想要压制所有地点起码要花上2个小时左右，这里依旧重点讲解番长会出现的战斗。会出现番长的地点有尽地、两极国技馆和塔京大学。笔者选择先进入尽地，这里的不良少年增加到了10名，同时热视线模式下喧哗语句拼凑的难度也再次上升。番长西川大智比起前几日的番长来说实力又上升了一个档次，首先攻防能力大幅提升，一套连招下来只能打掉他5%的体力，最有效的方式依旧是双人超杀。他的地元超杀是系列中经典的扔钱技能，发动后一定时间范围内的对手都会处于无防备状态，威胁不大。不过双人超杀威力很强，被抓住后会损失一半以上的体力。将其击破后可以获得地元超杀“百万石パワ–”。接着进入两极国技馆，番长盐谷直希的双人超杀比之前的番长威力还要强，且很容易被锁定，随时保留体力在60%以上以免被一击打成气绝状态。将其击破后获得地元超杀“合掌天下割り”。胜利后进入新地点塔京大学，不良少年强度有点高，注意回复。番长妹尾谅的实力是目前三个番长中最弱的，之前两个打得赢的话这个绝对没问题，将其解决后获得地元超杀“ISKスリ–アミ–ゴ”。

13：30~18：00（昼）

中午会出现番长的地点多达四个，首先进入塔京驿前直接与番长北爪俊介战斗。北爪俊介的能力不高，但由于场地狭窄，小弟多，打起来还是有一定的难度的。他的地元超杀是护身系，一旦发动快速后退，不然

会连续受到伤害。双人超杀是辅助系，威胁不大，可以用近距离的双人超杀对付他。胜利后获得地元超杀“マンマワ-ルド”（注意要压制这块区域还需要再次进入击破指定数量的不良少年）。接下来进入シブ谷，番长菊池雅春算是几个人中实力较低的了，他的地元超杀是辅助系的，一定时间内行动速度上升，发动效果期间尽量使用投掷的攻击手段他就无法摆脱了。他的双人近身投掷系双人超杀要注意，伤血超过一半，不要让体力下降到50%以下。胜利后获得他的地元超杀“伊达男のやせ我慢”。下一个地点塔京都厅和塔京驿前一样，进入就会直接与番长城山大辉战斗。城山大辉的地元超杀威力很弱，但双人超杀很强，发动后快速后退，不然受到连续伤害很可能损失70%以上的体力。将其击破后获得地元超杀“伊势海老キック”。完成上述战斗后玩家可以整备一下队伍，将其他区域压制回收大量的技能和小弟，再进入最后的地点国改议事堂。番长一ノ濑泰士最大的特点在于其超高的体力，比之前的番长明显高出一截。地元超杀的发动速度很快，但威力相对要低一些。战斗时尽量将其拉到场地中央宽阔的地方，以免被敌



人围攻。胜利后地元超杀“ムツゴロウ十字飞び入み”。全部完成后进入塔京大学的集合点完成本任务。

19：00～21：00（夜）

夜晚可以进入的地点少多了。本次会出现番长的地方只有麻草神成门和シブ谷。先进入麻草神成门，击破10名千叶县的不良少年后番长佐久间尊信登场。体力槽再次爆表，用双人超杀都需要6次以上才能解决他，同时他的地元超杀和双人超杀都是近身投掷系，被抓住很容易直接打成气绝状态。建议玩家与其打游击战，放一个双人超杀后拉开距离打小弟积累气槽。满气槽后再发动双人超杀，如此反复直到解决他。结束后获得地元超杀“フラワ-ライフドロップ”。接下来进入シブ谷直接与本地番长越智信吾战斗，难度稍微比之前的番长要低，近身双人超杀伤血在60%左右，地元超杀则只有40%。在其发动时横向移动一下就能躲开。轻松解决他获得地元超杀“イヨカンナックル”。



修学旅行·五日目

9：30～11：30（朝）

修学旅行自由活动的最终日，开始可以进入所有的地点，不过会出现番长的地点只有两个。准备一下进入麻草神成门，要求打倒的不良少年增加到了11名，达成要求后光头番长辰已树出现。这场战斗难点在于，小弟多达5名，一开始的场面极其混乱，建议先清除部分小弟削减数量，否则即使是锁定也有可能将双人超杀错放在小弟身上。可以使用大范围的地元超杀，等小弟不会增援后，锁定番长猛攻吧，很快就可以拿下他。注意他的双人超杀为近距离投掷系，威力很强，不要让体力下降到一半以下。胜利后辰已树会加入队伍，同时获得他的地元超杀“后光作禅ドロップ”和双人超杀“钟楼头突き”。完成战斗后准备一下进入尽地直接发生番长战，番长岩崎刚实力要比之前的番长弱一些，

但特点在于他经常会防御，多使用近距离的投掷系超杀来削减他的体力。胜利后得到地元超杀“砕命の一击”。最后来到亚鬼破原集合点完成任务。



14：30～18：00（昼）

中午依旧可以进入目前为止出现的所有地点，会出现番长的地点和第四日一样有四个，开始战斗前准备一下，多买点回复道具，同时地元超杀装备上大范围攻击系的，再去饺子の王将吃个增加有利效果的食物。准备好后先进入お代场，这里场景内虽然地形宽广但敌人数量非常多，番长ジャクソン丈治实力很强，不削减敌人数量场面会非常混乱。建议前期先躲开番长，使用大范围的地元超杀快速清理小弟。等小弟数量削减到2～3个时再集火番长。ジャクソン丈治的地元超杀只要不在其正面就没有危险，双人超杀被抓住就是一半的体力，注意回复。胜利后该番长会加入队伍，同时获得他的地元超杀“カラティ”和双人超杀“テイクオフ”。接着进入光居外苑直接与番长西阵大铺战斗。比起ジャクソン丈治还要厉害，地元超杀和双人超杀都是近距离投掷系的，一开始直接靠近危险性非常大，稍不注意就会被打成气绝状态。打法依旧，先削减敌人数量，再集火番长。体力低于一半以下一定要用回复类道具保证自身的安全。胜利后获得地元超杀“僧兵拳狩り”。整备一下继续挑战，进入亚鬼破原直接与番长望月诚也战斗。这个番长的地元超杀是辅助系的，打起来要比之前的两个轻松不少。胜利后望月诚也加入队伍并获得地元超杀“イラプティブ・不慈夜魔”、双人超杀“ツインシュート”。最后来到塔京大学打倒11名不良少年后与本任务最后的番长射廷圭吾战斗。他的双人超杀比较有威胁，体力依旧要保持在一半以上。战斗结束后获得地元超杀“ウォーターフロントキック”。最后进入シブ谷的集合点完成任务。



19：00～21：00（夜）

可以进入的地点一共有四个，其中包括了新塔京スカイタワー。虽然可以直接进入，但建议想全制霸的玩家还是挑战塔京タワー和シブ谷这两个地区的番长。シブ谷的番长真锅贵明实力不强，但地元超杀是近距离投掷系，最好不要在其倒地时追击，否则很容易被其起身后发动技能直接抓住。击破他可以获得地元超杀“グルテンツイスト”。塔京タワー的番长浦教正稍微要比真锅贵明要好对付，削减敌人数量后再集中火力攻击他，他的地元超杀范围比较大但威力不是很强，胜利后可以获得地元超杀“キャノン南蛮ブロウ”。完成后先回商店补给回复道具，再进入新地点塔京スカイタワー。刚进入就会直接、与番长相摸亮太对决，能力很弱的番长，地元超杀只有浦教正一半左右的威力，轻松将其击破后获得地元超杀“タワーボム”。



修学旅行・六日目

9：30～12：00（朝）



修学旅行最终日开始。本日一大早就可以看到密密麻麻的番长，一共可以挑战7个番长。具体的打法和之前的番长们基本上没有太大的区别，实际上到这里，玩家手中应该有不少钱了。买上最贵的回复道具。进入战斗直接放大范围的地元超杀，能力不太弱都可以直接将番长放死。这里说一下各个番长的情况：お代场、シブ谷、麻草神成门、和塔京ドリ－ムシティ的番长都需要先击破14名小弟才会出现，击倒它们可以获得地元超杀“カツオタタキ”、“鯱インフェルノ”、“本场の凌み”和“那武和ボケ倒し”，双人超杀“ダブルカツオたたき”和“お约束”，同时お代场番长小笠原阳和塔京ドリ－ムシティ番长丰崎淳文还可以加入队伍。塔京タワ－、塔京都厅和两极国技馆的番长是直接开战的，击破他们可以获得地元超杀“ブタ鼻チョ－パン”、“トリプルスリ－アップ”以及“红牛头突き”。全部制霸完毕进入塔京スカイタワ－集合点完成本任务。

14：30～18：00（昼）

进入该时间段前好好准备一下，马上就是史无前例的大混战了。中午虽然所有地区都可以进入但一个番长也没有，并且玩家在该任务中无法使用任何番长，只能召唤小弟。购买好道具进入塔京スカイタワ－集合点，剧情过后玩家需要连续挑战45名番长。每打倒数名后继续前进又会不断补充。

番长们的实力要比正篇低一些，但依旧不能大意。注意击倒这里的番长不会掉落任何物品，回复道具省着点用。来到最上层将所有番长击破后，玩家会与另一名主角对局（该任务开始时选择操作谁，就会与另一个主角对决），基本上没有任何难度的战斗。胜利后就是游戏的通关画面了。



通关后会出现第一日到第六日的所有武勇传任务和女友任务，另外隐藏的第七日也会出现部分任务，完成后还可以解锁其他的武勇传任务。所有已经挑战过的任务会出现困难难度。



游戏的进步还是非常明显的，全新的双人系统，双人超杀等让战斗的爽快度直线上升，特别是和同伴联机时更能够体现。游戏的画面和音乐保持了系列的水准，打击感十足。改成全新任务制的方式进行游戏的流畅度提高，基本不会有卡关的情况出现。游戏通关一次大概需要25小时左右，通关后出现的大量武勇传任务可以让游戏的时间翻一倍以上。不过缺点也很明显，后期完全采用人海战斗，打法千篇一律，完全变成一个“喧哗无双”型的游戏了。



烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文 月下雪影

烧录卡博物馆

烧录卡名称：EZ-Flash魔卡
生产厂商：派力达
适用主机：GBA
存储容量：64Mb/128Mb/256Mb

看多了李逵我们不妨也来看一看李鬼。在这辑的“烧录卡博物馆”里，我们将史无前例地介绍一款山寨烧录卡——EZ-Flash魔卡（以下简称EZ魔卡）。想必各位玩家光看命名就能知道“李逵”说的是哪款烧录卡了。EZ魔卡作为EZ-Flash的仿冒产品，在当年也算是小有名气，很多玩家看到卡带上的字母部分就买下了它，但回去之后才发现EZ魔卡原来和EZ-Flash没有一点关系。EZ魔卡是由香港派力达公司生产制作的，卡带本身采用的是ASIC控制芯片，因此逻辑部分非常简单，硬件上也不支持时钟，存档支持度处于中下游水平，而烧录卡系统也由于ASIC控制芯片的逻辑简单而不能实现较为复杂的功能，比如说软复位、金手指等等，像是高端一些的即时存档就更是天方夜谭了。不过ASIC芯片的好处在于省电、便宜，所以当初也有不小的市场份额，比如知名的火线烧录卡，EZ魔卡当然也算是其中的一员。EZ魔卡和火线烧录卡一样，走的是低价路线，128Mb容量的卡带加上烧录线仅售245元，不过烧录线采用的是并口设计，比较占用电脑资源，而且更要命的是游戏最多只能烧录4个，这让256Mb容量的EZ魔卡面对若干个32Mb的小游戏空无用武之处，但这还不是最要命的地方，更让人无法接受的是电



▲大部分玩家都是被卡带上左下角的EZ-Flash骗了才购入了EZ魔卡。



▲EZ-Flash魔卡的包装非常简单，只有一根并口烧录线、一盘卡带和一张光盘。

脑端的烧录程序并没有自动检测ROM及修正功能，这样在使用并口占用电脑资源的情况下，无法一次性的完成烧录过程，往往导致玩家一两个小时都只能用来烧录游戏，不能做其他的事情，这种“脑残”式的设计，绝对是EZ魔卡的最大败笔。当然不少玩家也看在它低价的份上，选择了默默接受。不过平心而论，EZ魔卡也并不是没有优点的，像是全球首创的量产模式，可以同时支持10个卡带烧录就算是个不错的功能，至少对当年做烧录卡生意的商家来说是十分方便的，而且在不出错的情况下，EZ魔卡的烧录卡速度是很快的，通常烧满128Mb的卡带只用5分钟就够了，所以说EZ魔卡虽然是山寨，但好歹也是有些自己的特色，至少厂商还是下了一点功夫。说到厂商，刚才笔者在上面提到EZ魔卡是由派力达公司生产制作的，这里面没有提到研发这个字眼，因为EZ魔卡从硬件到软件几乎都是火线烧录卡的翻倍，当年在烧录程序里面甚至还有“火线烧录”这几个字，所以可以说EZ魔卡实际是山寨了两款产品，外是EZ-Flash，内是火线烧录卡，也算得上是“内外兼修”了吧？除了这款EZ魔卡之外，香港派力达还生产过GBA的背光板，号称加装在GBA上可以达到GBA SP的前光效果，背光板的名称叫派力达魔光板，不知道有几个玩家听过这件产品，由这款背光板我们也可以看出EZ魔卡应该不是火线烧录卡的马甲卡，不过当初烧录卡乱世纷争，这些谁有能说得清呢。

栏目主持：酷洛洛

掌机市场扫描

随着《怪物猎人4》的发布，任天堂又推出3DS LL，现在就连酷洛洛也有点按耐不住，打算届时入手台3DS LL+《怪物猎人4》过把手瘾了。不知道和我有一样想法的同学又有多少呢？搞不好到时候可以和大家一起联机哦（笑）。好了，现在就来看看本辑的掌机市场概况吧。



时值七月，寒窗苦读的学生们又迎来一个既炎热又快乐的暑假，两个月的假期这么长，到哪里消遣好呢，游泳？补习功课？就个人而言，外出旅游，多开开眼界，是对这些求知欲旺盛的祖国花朵最好的选择，不过现在的太阳这么毒，出门在外一不注意就会晒伤或中暑，科技的发展又让信息获取和娱乐变得更加简单，就算是足不出户都能做很多事情，所以怕热的孩子还是留在阴凉的地方玩玩游戏好了。

白色PSV正式上市，相信不少喜欢白色朋友已经等了很久了，但这里要告诉大家一个坏消息，白色PSV目前的价格太高了，真是非常的高，而且高到不行，白色Wi-Fi版店面报价1800左右，对比跌破1600大关已经一个月之久的普通黑色PSV来说高下立判，白色3G版报价2100，而港版黑色3G版则“咕噜”一下从2000跌到1900左右，是最近两个月来跌幅最大的一次；其他PSV主配件的价格都基本保持不变，目前看来，现在的价位已相当稳定，未来将会维持相当长一段时间。

上辑刚预测完3DS新版本最早都要明年才能见面，然后才过了几天就被任天堂打脸了，加大版的3DS LL居然在7月28日就发售了：3DS初版因为3D屏太小所以3D效果不够震撼，而加大版屏幕几乎是3DS初版的2倍大，将会大大改善3D效果的体验；备受诟病的SELECT / START / HOME键，加大版也改得一目了然。看来任天堂此举已经是处心积虑已久。3DS LL官方价格是18900日圆，目前汇率换算成人民币大概是1500左右，差不多是3DS初版带一个300多块游戏的水平，尚算可以接受。近期想入手3DS而预算也比较充足的朋友，可以等3DS LL上市、有用户评价出来了之后再选择买初版或者是加大版。



热腾腾的暑假终于已经开始了，想当年读书的时候，每到暑假笔者都会打游戏打得废寝忘食日夜颠倒，现在回想起来真心伤身体。各位玩家们不要学我，这是坏榜样，作息时间还是要保持良好习惯的。

以往每到暑假，掌机价格基本都会有所小涨，今年则是几乎完全相反，PSP除了个别促销的店以外，几乎都是像行货连锁店一样全是1680，所以大家找信誉好一点的商家购买就可以了，反正现在基本上不用担心买到翻新的。PSP终于还是降价了，PSV价格那么便宜，PSP要再上千可就真有点坑了，现在批发价已经只需要800左右，零售差不多在接近900的价位，不过太便宜的话要谨防翻新机。

3DS销量越来越好了，因为大作不少，而且购买下载游戏价格也不贵，所以很多玩家都选择了入手，回想去年买首发的时候，邂逅通信真的是大半年擦不到一个机友啊……现在价格又略有小降，比前期低了差不多50块，美版价格大约只需要1100了，个人感觉至少比买PSP划算多了。

配件方面没有变化，PSV的记忆卡还是140～550之间，大多店家都是配合主机套装出售，大家购买的时候注意计算下单件价格，谨防被坑。3DS由于自带2G SD卡所以也不太需要另购配件，觉得正版卡带贵的可以考虑购买下载版的游戏，虽说不是什么大作，但还是有不

少游戏很好玩的，这方面大家可以找找资料选择自己喜欢的游戏购买，折合人民币一个游戏大概50块左右。至于DSi和DSi LL……这个万年没出去过了，DSi LL价格居然和3DS差不多了！现在还有人推荐买这个的话那肯定是奸商无误了。

现在就算是学生党也能很轻松购机了，价格透明不容易被坑，而且还很便宜，暑假期间找份兼职什么的做做存点钱，不用向家里伸手要钱就能自己买了。想当初我们暑假兼职两个月都买不起PSP啊！



端午节过后，PSV白色主机正式发售，尽管在之前很多人都已经预料到了白色主机的价格会比黑色，以及正常的官方零售价要高，但是刚发售时1900元的价格还是有些出乎人们的意料，毕竟黑色主机的价格仅为1600元，单纯一个颜色的变化就引起价格的巨大变化，让人感慨上游的供货商实在是有些太一厢情愿地高估玩家的狂热了。目前市场上还是以黑色的欧版PSV为主，价格在1550元左右，进入假期后随着《初音》、《Persona4》中文版的发售，PSV主机应该会迎来自春节后的短暂销量爆发。配件方面索尼官方出品的PSV耳机价格从发售时的240元降到了现在的140元，银色的外形加上还算不错的音质，推荐大家在购买主机时如果预算富裕的话考虑购买，因为目前还没有仿制品，可以比较放心买到物美价廉的真货。另外外接电源方面则价格较高，3800毫安的外接电源需要400元左右的价格，对于这种一个转接头就能沿用上一代的东西这样的价格确实有些不厚道了。

本以为E3上没有新主机的消息，短期内任天堂也就不会发布新机型，但是很快3DS LL就被摆到了大家的面前，很多零售店对此都有些措手不及，考虑到之后Capcom又迅速给出了2013年初发售《怪物猎人4》的大概时间，3DS的再次降价应该已经是板上钉钉的事情了，目前日版1100元的价格虽然还算合理，加上又有比较雄厚的软件阵容支撑，大家还是可以在这个夏天选择初版机型，反正一年半以后肯定还会有更新的。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1090	1110	950	910	–	40	60	100
北京	绿洲电玩	1050	1100	850	900	890	90	160	220
上海	新亚电玩	1100	1150	900	900	1100	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1150	1180	1080	990	880	58	98	138
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1300	900	1050	900	80	120	230
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1100	1150	1150	930	700	70	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	1160	1180	1000	960	800	55	80	155
广西南宁	光派电玩	1220	1250	1150	1020	850	80	120	220
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1200	1200	970	900	70	120	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G (无锁)	3G (锁)	记忆卡 (4G)	记忆卡 (8G)	记忆卡 (16G)	记忆卡 (32G)
广州	打机王	1570	1930	1960	110	150	280	450
北京	绿洲电玩	1560	2050	1630	160	260	340	520
上海	新亚电玩	1680	1980	2030	140	210	330	550
江苏苏州	哇靠电玩	1680	1980	1880	120	190	290	490
浙江杭州	江城博晶电玩	1750	2150	2050	130	250	350	550
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1600	2050	–	140	200	320	550
安徽合肥	大拇指电玩	1740	2150	1800	140	180	320	470
广西南宁	光派电玩	1700	2180	–	150	240	360	–
福建厦门	玩高数码电玩	1650	2100	2000	150	200	330	500

硬件短消息

最近发现一个很严重的问题，欧美系周边无论是外观设计、品种丰富度还是实用度都比日系周边强劲数倍，日系来来去去就那么几个套路，还死贵，欧美系则价廉物美，这大概又可以侧面反映日系游戏界不思进取的局面（虽然近两年已经开始好转）。就国内来说，基本都只有日系牌子能买，欧美系的没见几款，国内奸商几乎又只进山寨日系周边，为什么欧美系周边会如此“没人权”呢，真是百思不得其解。本辑介绍的3款欧美系周边，将再次论证以上的话。

栏目主持 酷洛洛

文 钢琴

多机种对应卷线式充电器

品名：マルチ充电巻き取りACアダプタ
出品：datel-japan
对应机种：3DS / DSi / DSi LL / DS Lite / PSP
官方价格：1500日元

这种一头多用的设计其实并不新鲜，只是换成了掌机版本。电线长90厘米，算是中等长度，并且是固定式的，不像现在绝大部分便携式充电器那样，电线通过USB接口连到火牛上，但有个好处是可以通过卷线装置收起来，方便外带。充电器上另外有USB接入口，可接上其他电子产品的充电电线来充电，一物品多用。





《超级马里奥》全包围装饰贴膜

品名：スーパーマリオプロテクトフィルター for ニンテンドー3DS
出品：Hori
对应机种：3DS
官方价格：1280日元

任天堂授权Hori生产的新主题装饰贴膜，早两个月才有《口袋妖怪 黑2・白2》，现在又换了无敌水管工。本品内含6块贴膜，分别对应3DS从里到外的6个主要平面，目前有两种图案款式可供选择。





PSV托架

品名：（PS VITA用）カースタンド
出品：Cool Clown
对应机种：PSV
官方价格：2980日元

现在大部分游戏都支持PSV的触摸功能，特别是音乐游戏，以触摸为主的应该会越来越多，这种场合用手拿着来玩已经不方便了，因此弄个可固定PSV的托架还是有必要的。本次介绍的这款托架有点象车载GPS，底盘部分可旋转，支撑臂两段关节，可调节很多角度，底盘利用吸盘来固定整个托架，所以需要固定在光滑平坦的地方，使用场合比较局限。





3DS／DSi／DSiLL可用多用途供电站

品名：Multifunction Charge Station for Nintendo 3DS / DSi / DSiLL
出品：CTA Digital
对应机种：3DS / DSi / DSiLL
官方价格：29.99美金

CTA Digital出品的一款相当时髦的充电底座，喜欢摆设的朋友一定会喜欢这款产品，它不但能给你的3DS／DSi／DSi LL提供充电功能（通过切换充电接口实现一槽多用），还能整齐摆放你经常玩的几张游戏卡带、SD卡和触控笔（4个游戏卡带插槽、两个SD卡插槽和两个触控笔插槽），底座前端还有两个USB口，可提供电源其他需要充电的设备，减少插座数量节省空间（乱七八糟的充电器多起来了可是很头疼的），真是名副其实的供电站。









3DS专用供电保护壳

品名：PowerCase for Nintendo 3DS
出品：Power A
对应机种：3DS
官方价格：29.99美金

欧美移动电源商Power A的出品，带移动电源模块的保护壳，之前也介绍过同类型的产品，但外观设计方面本品更胜一筹（早两期介绍的那款还是半透明的，能看到移动电源的电路板……），目前只推出了蓝黑一种色，仔细观察还能发现，这款产品还有一点点握把的形状，30美金就能同时得到保护壳、移动电源和握把三种功能，可以说一举三得，十分厚道。









PSV自定义美化水晶收纳包

品名：PSVita Custom Crystal Case
出品：PDP
对应机种：PSV
官方价格：14.99美金

一款防护性能相当高的新产品，内部采用软橡胶层，PSV刚好嵌进去而不会松动，PSV背后的位置还有凹槽能收纳8张PSV游戏卡带和两张记忆棒；保护包外部则是硬质水晶胶，正面有一块可替换的装饰图片，也就是本产品卖点之一“自定义美化”的意义了，产品内含7张不同的游戏主题图案给用户自行替换，因为是欧美系的周边嘛，所以送的图片都是欧美风的。





由于本作在流程上极度耗时，而且篇幅也有限制，因此在上辑的攻略中小编未能将一些比较重要的要素一起呈现给读者们。本辑的“研究中心”将会为大家进一步分析一些游戏的深度要素。另外关系到奖杯的部分要素，可以参考后面的“白金殿堂”栏目。

文 白菜　美编 Juxi



PSV	RPG	角色扮演・收集育成
Persona4 黄金版		
ペルソナ4 ザ・ゴ−ルデン		
Atlus	日版	2012年6月14日
1人	7329日元	无对应周边

相关攻略研究：Vol.185 P107

マヨナカ横断ミラクルクイズ

选择标题菜单下的“TV LISTINGS”，然后拖到3ch点击，就可以参加“マヨナカ横断ミラクルクイズ”。这是个竞答节目，系统会给出游戏相关的不少问题，然后让玩家来进行快速抢答。由于关系到奖杯的获得，因此有必要玩到最后并获得优胜。

比赛分为预选、本战和决胜三个阶段。逮捕久保美津雄后开启预选；预选获得优胜、且直斗加入后可以开启本战；本战获得优胜、且逮捕真正犯人后开启决胜。出题时建议看清题目特征后，立刻按下PS键，然后再在下文的表格中寻找答案。注意在回答过程中按Start键会直接退出节目，不要手滑了。下文的问题与答案无法完全涵盖所有的题目，而且句子也不是跟题目完全符合的，在找的时候建议看清楚关键词与相关内容。

店铺相关

问题	答案
冲奈市にある30frameの利用料金は	1500元
特征的な歌で始まる通贩番组	时价ネットたなか
时价ネットたなかの社长の口癖は	ワンダホ−
时价ネットたなかのテ−マ曲の歌词はどれ	みんなの欲の友
爱家のスペシャルメニュ−の名前は	スペシャル肉丼
爱家のスペシャルメニュ−の值段は	3000元
爱家の通常の肉丼が食べられない日は何曜日	火曜日
ジュネスのフ−ドコ−トにある“のぼり”の中で、ないものは	ビフテキ
ジュネスフ−ドコ−トのちびっこ广场にある乗り物の动物は	パンダ
シャガ−ルの店长の名前は	无门
ジュネスに二机あるエレベ−タ−の扉の色は	赤
ジュネスの歌はどれ	エブリディ・ヤングライフ
金属细工だいだら.の“.”はなんと读むか	だいだらぼっち

问题	答案
四六商店にある蛙の置物は何を咥えているか	キセル
四六商店のおばちゃんがつけている头巾の模様は	赤い水玉
四六商店で卖っていないアイテムは	白桃の实
四六商店前のカプセル贩卖机から出ないアイテムは	竹トンボ
四六商店の雨の日の割引率はいくらか	2割引き
四六商店で返魂香×2、お德用伤药セット×1を买う、代金はいくら	11600元
丸久豆腐店で卖っているがんもの值段は	200元
“惣菜大学”の“ビフテキ串”の值段は	320元
CROCO*FURにいる店员の名前は	オサレイコ
コニシ酒店前の自动贩卖机卖っていないジュ−スは	リボンナポリン
本屋で卖られている弱虫先生シリ−ズの最终卷の名前は	弱虫先生、最后の授业
本屋で贩卖していた本に“○○先生シリ−ズ”がありますが、○○に当てはまるのは	弱虫

地区相关

问题	答案
稲叶市民に爱されている海岸の名前は	七里海岸
七里海岸防波堤の上ののぼりに书かれているのは	ラ−メン
冲奈市驿にあるエレベ−タ−	两侧
冲奈市の待ち合わせ场所としてよく利用されている场所は	北口
交番の标语“皆の力で○○の安全を守ろう”のうち入るのはどれか	地域
ガソリンスタンドの横にある本屋の名前は	四目内堂书店
神社の名前は	辰姬神社
神社のおみくじの值段は	200元
商店街にある现在は闭店してしまった药局の名前は	ナカニシドラッグ
商店街の制限速度は	30キロメ−トル
商店街にある、闭店してしまった自转车屋の名前は	BIG STONE
鮫川の河川の区分は	二级河川

迷宫・敌人・Persona相关

问题	答案
雨の日の夜にテレビで见れるものは	マヨナカテレビ
イザナギの弱点属性はなに	疾风
花村阳介のペルソナ“ジライヤ”が手に持っているものは	手里剑
天城雪子のペルソナ仲间加入时习得していないスキル	メディア
テレビの入り口广场の床には人が描かれていたが、何人いたか	18人
テレビの入り口广场でクマの右に立つ人は	里中千枝
雪子姬の城は何阶まであるか	8阶
雪子姬の城に出现しないシャドウはどれか	ファントムマスタ−
雪子姬の城で出る珍种“○○の手”の名前は	幸福の手
雪子姬の城に出てくる“虚言のアブルリ−”のアルカナは	魔术师
雪子姬の城で出るブラックレイヴンが落とすアイテムは	黑铁のカンテラ
雪子姬の城の、入り口通路の壁にある马の像は全部で何体あるか	6体
雪子姬の城で出てくるぼじてぶキングが召唤するシャドウは	秘密のバンビ−ノ
热气立つ大浴场に出る“独占のクピド”が使う技は	プリンパ
热气立つ大浴场に出る“探求のペ−シエ”の弱点属性は	光
热气立つ大浴场のテロップに出ていた○○○○突・入！の○○○○とは	女人禁制
热气立つ大浴场内の通路では、“○○专用”と书かれた幕がある、○○に当てはまるのは	男子专用
热气立つ大浴场で、完二の影の左侧に立っていたシャドウの名前は	タフガイ
热气立つ大浴场の入り口は脱衣所になっていますが、そこのいすの数はいくつ	9个
热气立つ大浴场に出现した、完二の影が履いていた靴はどれ	黑い革靴
热气立つ大浴场に出てくる自爆するシャドウは	アイアンダイス
特出し剧场丸久座でりせの影が掴まっていたポ−ルの色は	金
特出し剧场丸久座の天井にあるネオンの形はなにか	ハ−ト
特出し剧场丸久座で战った、クマの影の冰结属性の耐性はどれか	吸收
特出し剧场丸久座で战った、クマの影が出す“ウルトラチャ−ジ”の球はどちらの手にあったか	左手
ボイドクエストでミツオの影が变身した时の名前は	导かれし勇者ミツオ

问题	答案
ボイドクエストの壁に饰られていたシンボルは何か	剑
ボイドクエストでの各阶层の呼び方は	○章
直斗の影が持っている铳から出る光线は	魔封光线
天上乐土の扉についているモチ−フは何	ライオン
天上乐土にある天使の像は全部でいくつあったか	13体
天上乐土にある键のついていない宝箱は何色か	青
金色に辉くレアシャドウ、そのうち实在しない名前は	荣冠の手
マガツマンダラのだい6界で战った巨人の名前は	羡望の巨人
“杀风景な寝室”で使ってない色は	青

装备・道具・技能相关

问题	答案
ひとつだけ当たった时の音が违う武器は	ゴルフクラブ
完二が初めて仲间になった时に持っていた武器は	パイプ椅子
クマが初めて战斗に参加できるようになった时、つけていた装备は	とげとげパンチ
一番防御力の低い防具は	ケブラ−ベスト
火の回避率を上げるアクセサリ−はどれ	火伏せの符
衰弱状态を治すアイテムの名前は	ロイヤルゼリ−
一番回复量の多いアイテムは	ヒ−ルゼリ−
HPとSPが回复するアイテムのうち、一番回复量が多いものは	チュ−インソウル
SPが回复するアイテムのうち、一番回复量が多いものは	フルフルのど饴
热气立つ大浴场で必要だった键の名前は	浴场の键
自贩机で卖っている“リボンナポリン”の效果	体力が回复
“味方1体クリティカル率上升”效果のスキル	リベリオン
パトラ、メ・パトラで直せないバッドステ−タスはどれ	毒
“一部の战斗を除いて战斗から确实に战斗から逃走する”という技はどれ	トラフ−リ
お清めの盐の效果と同じ魔法は	デクンダ
“デビルタッチ”で付着するバッドステ−タスは何	恐怖
パトラ、メパトラが直せないバッドステ−タスは	毒
クロズディで治せるバッドステ−タスは	魔封
体力を使うスキルの中で、一番体力を消费するものは	电光石火
“敌1体に物理属性で中ダメ−ジ”のスキルは	アサルトダイブ
スキル“ナバスネビュラ”で付着する状态异常は	衰弱



人物・学校・事件相关

问题	答案
菜々子ちゃんは小学何年生か	1年生
菜々子ちゃんが发をしばっているリボンの色は	ピンク
堂岛が付けてるネクタイの色	无地の赤
高校にいる大谷さんの名前は	花子
2年2组の新しい担任となった柏木の下の名前は	柏木典子
1周间しか海外留学に行っていない英语の先生の名前は	近藤
诸冈先生のフルネ—ムは	诸冈金四郎
2年2组の先生で、いつも赤いジャ—ジを着ている人は	近藤
ネオフェザ—マンのリ—ダ—の名前は	フェザ—ホ—ク
ネオフェザ—マンの中で存在しない名前は	フェザ—クロウ
特别授业で授业を担当した先生の名前は	江户川
自称特别捜査队で一番背が低い女性は	直斗
原付免许が取れない完二が乗っていたものは	ママチャリ
キツネの前挂けに描かれている絵柄は	ハ—ト
学校の部活にいる长濑大辅が嫌いな野菜は	ピ—マン
CMのフレ—ズ“面倒なのも、我慢するのも、りせには、ムリ！ キライ！……”最后は	シンド スギ
シャド ウ战を终えたあと、里中千枝が通常どんなアクションをとる	バク宙
现代文担当の先生の名前は	细川
世界史担当の先生の名前は	祖父江
高校の保健室に置いていないものは	绿のたぬき
2年2组に置いてある机は全部で何台あるか	28
2年2组の中にある椅子の数は全部で何个か	29个
演剧部の部室は、学校のどの部屋を使っているか	会议室
高校の音乐室に、肖像画が饰られていない音乐家の名前は	ショパン
教室栋の2Fにない部屋は	保健室
教室栋の1F职员室邻の部屋は	保健室
教室栋、实习栋に置かれている消火器の个数は	9个
2年2组のロッカ—最下段中央付近に置いてあるぬいぐるみは何	パンダ
实习栋1Fにない教室はどれ	美术室
五月の天气予报で晴れていた日の合计日数は	6日
“刚毅”の读み方は	ごうき
文化祭の2年1组の出し物は	剧
文化祭の占いの馆の名前は	THE长鼻
林间学校のカレ—を阳介が食べたときの感想で、言っていなかったものは	ベタベタ
子どもに人气のお果子についてくるシ—ルは	タンキリマンシ—ル
夏祭りで阳介が手に持っていたものは	焼きもろこし
修学旅行先でクマが抱えていた、左侧のネコの柄は	白と黑
修学旅行初日、生徒会长の挨拶があったが、彼女は何组みだったか	D组
修学旅行の宿泊先のホテルの名前は	はまぐり
ミス八高コンテストで阳介が女装した时につけていた发留めはどんな发留めだったか	いちご
ミス八高コンテストでクマにつけられたキャッチコピ—は、自称“王样from……”	テレビの国

特殊合体

游戏中除了二身、三身合体和已经给出的四身以上特殊合体外，还有一些Persona需要特定的方式才能合成。下面给出包括其在内的所有特殊合体Persona，大家可以参考一下。特别是在合成伊邪那岐大神的时候，就需要用到下面的资料了。条件中给出的MAX是指相应的Commu需要达到MAX。

二身合体

合体结果（Lv）	素材	条件
アリス（72）	隐者ネビロス×恶魔ベリアル	–
シヴァ（80）	魔术师ランダ×皇帝バロン	塔MAX
アルダ—（90）	塔シヴァ×女教皇パ—ルヴァティ	塔MAX

三身合体

合体结果（Lv）	素材	条件
ノルン（72）	运命クロト×运命ラケシス×运命アトロポス	运命MAX

四身合体

合体结果（Lv）	素材	条件
ネコショウグン（32）	战车アラミタマ×刚毅クシミタマ×女教皇サキミタマ×节制ニギミタマ	–
タムリン（53）	太阳ド ウン×太阳ホウオウ×太阳ナラシンハ×太阳ヤタガラス	–
コウリュウ（76）	节制ビャツコ×节制スザク×节制セイリュウ×节制ゲンブ	法王MAX
オンギョウキ（82）	战车キンキ×月スイキ×星フウキ×刚毅オニ	隐者MAX

五身合体

合体结果（Lv）	素材	条件
ヨシツネ（75）	法王ハチマン×塔マサカド ×皇帝オオクニヌシ×隐者ヒトコトヌシ×愚者シキオウジ	–
ジャアクフロスト（38）	魔术师ジャックランタン×魔术师ジャックフロスト×皇帝キングフロスト×魔术师ピクシ—×死神グ—ル	–
ヤツフサ（49）	皇帝ト—ト×刑死者オルトロス×刑死者マカミ×太阳ナラシンハ×隐者モスマン	–
フツヌシ（80）	战车アタバク×战车トリグラフ×战车キンキ×战车アレス×星ネコショウグン	战车MAX

六身合体

合体结果（Lv）	素材	条件
マハカ—ラ（78）	死神マタド—ル×法王だいそうじょう×女帝マザ—ハ—ロット×死神ホワイトライダ—×审判トランペッタ—×刑死者ヘルズエンジェル	死神MAX
ベルゼブブ（81）	恶魔ベリアル×恶魔ベルフェゴ—ル×月バアル・ゼブル×月セト×死神モト×恶魔パズス	恶魔MAX
トランペッタ—（67）	死神マタド—ル×死神ホワイトライダ—×法王だいそうじょう×皇帝パピルサグ×刑死者トウコツ×塔トウテツ	–
ルシファ—（93）	运命アナンタ×审判ミカエル×审判メタトロン×审判サタン×审判トランペッタ—×审判アヌビス	审判MAX

十二身合体

合体结果（Lv）	素材	条件
伊邪那岐大神（91）	愚者イザナギ×刚毅ザントマン×战车ナタタイシ×月ギリメカラ×运命ノルン×皇帝オオクニヌシ×刑死者オルトロス×星カルティケ—ヤ×节制ミトラ×女教皇ツイツイミトル×塔クー・フ—リン×愚者レギオン	完成真Ending后



全社交度MAX

由于一周目要做的事情太多（增加能力、读书什么的），而且游戏中的部分奖杯也限定二周目以后才能获得，因此不妨把这个目标（或者说是奖杯）推迟到相应轻松的二周目再来达成。为此在一周目时最好将能力全部提升到MAX，这样在二周目的Commu事件中就不存在由于能力不够而不能选择的选项了。

在提升人物好感度的时候有一个要点，就是一定要带上该人物对应的Persona再去与其对话，这样所增加的好感度都会提升1.5倍。二周目游戏时玩家一开始就可以携带12个Persona，建议一周目的时候将大部分种类的Persona都至少各自登录一个在全书中，这样二周目时就可以直接购买了。其中愚者、女帝、隐者、星、审判和世界都是以交流以外的方法提升，这几个Persona可以不带在身上。推荐前期先集中完成一些角色的Commu，这样可以省去不断替换携带Persona的过程，同时节约了金钱和时间。但是在提升刚毅的社交度时要注意，该社交度的提升有可能影响到读书的奖杯，最好是在一周目的时候先完成读书奖杯，如此一来二周目就能更加自由了。详情可以参考本辑的“白金殿堂”。

在达成全社交度MAX时，时间的把握是比较关键的。首先是善用雨天：雨天大部分角色的Commu都不会出现，惟独隐者不受影响，因此即使完成了隐者的任务，也应该留到雨天再去提交最后一步，这样才不会浪费时间。另外比如钓鱼、摩托车开拓区域等行动都可以在雨天进行，不妨事先存下来，从时间上来考虑是绝对充足的。其次要注意的是晚上：晚上在神社可以抽签，能够直接提升目标角色的好感度，一定要大量运用。

※表格中的提升好感度均按照携带相应Persona为准。

花村阳介（魔术师）

出现条件：4/16剧情获得

活动情况：白天——教室栋2F廊下（月木金土日）；夜晚——コニシ酒店前（火金）；休日——JUNES

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度
1	大変だな	3
2	そういえば毛が……	3
	随意	–
3	偉いな	3
	よく言った!	3
4	当たり前だ	3
	もうすぐ	3
5	お安い御用	3
	そうだな	3
6	随意	–
	悲しかったんだな	3
7	随意	–
	随意	–
	随意	–
8	元气出せ	3
	よく分からない	3

天城雪子（女教皇）

出现条件：5/17剧情获得

活动情况：白天——教室栋1F廊下（火水木）；夜晚——商店街南侧（金日）；休日——商店街南侧

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度
1	資格を取るつもり?	3
	いいと思う	3
2	おつかい?	3
	顽张れ	3
	全然OK!	3
3	いただきます!	3
	次がある	3
	乐しい	3
4	何を始める气?	3
	随意	–
	随意	–
5	上手になった?	3
	がんばるのみだ	3
	雪子が大事なんだろう	3
6	随意	–
	勘违いじゃない	3
7	随意	–
	カツコよかつた	3
8	雪子のことを	3
	大事な仲间だから（选择“雪子を好きだから”则成为恋人关系）	–



マ−ガレット（女帝）

出现条件：5/19以后，知识等级在3以上，前往天鹅绒房间
活动情况：天鹅绒房间

女帝的Commu是靠完成マ−ガレット给出的合体要求来提升的，没有特别的时间和条件限制，只是Persona的合体等级会限制住玩家的效率。特定Persona可以按照下表的方法一步一步合成，也可以直接从全书中召唤出来然后给其装上该当技能卡片。完成合体要求的Persona推荐登录在全书中，这样在下周目游戏时就可以直接召唤出来完成要求了。



合体方法

Commu等级	必要Persona	必要技能	合体方法	限定等级
1	隐者イッポンダタラ	スクカジャ	节制シルフ（初期持有）×正义ア−クエンジェル	Lv17
			正义エンジェル（Lv6：スクカジャ）×女教皇サラスヴァティ	
			死神グ−ル（Lv10：スクカジャ）×愚者オバリヨン	
			刚毅ヴァルキリ−×恶魔リリム（Lv13：スクカジャ）	
			节制アプサラス×正义エンジェル（Lv6：スクカジャ）×隐者フォルネウス	
2	死神マタド−ル	マハンマ	法王アンズ−（Lv19：マハンマ）×刑死者ベリス	Lv24
			法王オモイカネ×月アンドラス×正义パワ−（初期持有）	
			法王オモイカネ×月アンドラス×正义プリンシパリティ（Lv21：マハンマ）	
3	太阳ドウン	暴れまくり	节制カイチ（Lv19：暴れまくり）×刚毅クシミタマ	Lv31
			死神マタド−ル（Lv27：暴れまくり）×隐者イッポンダタラ（Lv21：暴れまくり）	
			皇帝オベロン×节制カイチ（Lv19：暴れまくり）×太阳ホウオウ	
			节制カイチ（Lv19：暴れまくり）×隐者イッポンダタラ（Lv23：暴れまくり）×女帝ヤクシニ−	
			战车エリゴ−ル×愚者レギオン（Lv23：暴れまくり）×太阳ホウオウ	
			愚者レギオン（Lv23：暴れまくり）×刚毅ラクシャ−サ×女帝テイタ−ニア	
			愚者レギオン（Lv23：暴れまくり）×刚毅ラクシャ−サ×月ノズチ	
4	星ネコショウグン	ブフ−ラ	4身合体	Lv32
			（1）皇帝キングフロスト×魔术师カハク＝刚毅クシミタマ	
			以（1）作成的クシミタマ为素材	
			（2）战车アラミタマ×刚毅クシミタマ×女教皇サキミタマ×节制ニギミタマ	
5	愚者ジャアクフロスト	素早さの心得	5身合体	Lv38
			（1）法王アンズ−（Lv20：素早さの心得）×节制アプサラス＝魔术师ジャックフロスト（素早さの心得）	
			以（1）作成的ジャックフロスト为素材	
			（2）魔术师ジャックランタン×魔术师ジャックフロスト×皇帝キングフロスト×魔术师ピクシ−×死神グ−ル	
6	太阳ヤタガラス	メギド	（1）塔トウテツ（初期持有）×太阳カ−シ−＝战车アレス	Lv40
			以（1）作成的アレス为素材	
			（2）战车アレス×愚者ジャアクフロスト	
7	刑死者ヤツフサ	メディラマ	5身合体	Lv49
			皇帝ト−ト（Lv47：メディラマ）×刑死者オルトロス×刑死者マカミ×太阳ナラシンハ×隐者モスマン	
			或者以下面的方法为太阳ナラシンハ追加“メディラマ”	
			月アルラウネ（初期持有）×战车トリグラフ＝太阳ナラシンハ	
8	星ガネ−シャ	テトラカ−ン	愚者デカラビア（初期持有）×塔ク−・フ−リン	Lv50
9	审判トランペッタ−	コンセントレイト	6身合体	Lv67
			死神マタド−ル×死神ホワイトライダ−×法王だいそうじょう×皇帝パピルサグ×刑死者トウコツ×塔トウテツ（Lv38：コンセントレイト）	

巽完二（皇帝）

出现条件：6/9之后与教室栋2F廊下的女学生对话，听到カツアゲ的话题，然后前往实习栋1F廊下与完二对话。
活动情况：白天——实习栋 1F廊下（水木土日）；夜晚——巽家门前（月木）；休日——巽家门前

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度
1	完二が変わればいい	3
2	随意	–
	随意	–
	随意	–
3	バッチリ聞いた	3
	一緒に行く	3
	新しいヤツをあげるって?	3
4	随意	–
	确かにすごい技术だ	3
5	随意	–
6	自分にも教えて欲しい	3
	自分の过去と	–
7	任意同行には见えないが	3
	随意	–
	信じろ!	3
8	どうだった?	3
	よかったな	3

堂岛辽太郎（法王）

出现条件：5/6之后晚上与堂岛对话。
活动情况：夜晚——自家客厅（不定期）

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度	触发条件
1	バイトしてる	3	传达力2以上
	堂岛の话が聞きたい	3	
	それは无理がある	3	
2	随意	–	
	无责任だ	3	
3	ミルク入りで	3	
	それは悪い	3	
4	手伝おうか?	3	传达力3以上
	大丈夫か?	3	要传达力4
5	じゃあ外で话そう	3	传达力4以上
	随意	–	
6	菜々子より大事なこと?	2	
7	コ–ヒ–でも淹れる?	3	
	臆病だから	3	
8	乐しかった	3	
	辛かった?	3	



久慈川りせ（恋爱）

出现条件：7/23剧情获得。
活动情况：白天——教室栋 1F廊下（金土日）；夜晚——豆腐店前（月木）；休日——豆腐店前

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度
1	买い食いとかしない?	3
2	いつもここまで来る?	3
3	手を取って逃げる	3
	话を合わせる	3
	気にしてない	3
4	しょっちゅう	3
	分からない	3
5	随意	–
	随意	–
	后悔してる?	3
	りせが本気なら	3
6	随意	–
	アイドルは关系ない	3
	笑い飞ばす	3
7	随意	–
	样子を见る（选择“抱きしめる”则成为恋人关系）	–
8	“りせち–”も、りせだから	3

里中千枝（战车）

出现条件：4/18剧情获得。
活动情况：白天——学校屋上（月火木土）；夜晚——爱家前（水日）；休日——武器店前

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度
1	确かに	3
	いいよ	3
2	可爱いよ	3
3	马鹿にするな	3
	千枝の手を握る	3
4	美味しそうだね	3
	千枝のほうが心配だ	3
5	その通りだ	3
	当然だ	3
6	随意	–
	迷惑じゃない	3
7	そう思っただけ前进だ	3
8	随意	–
	あの子をちゃんと守った	3
	これからも宜しく（选择付“き合ってくれ”则成为恋人关系）	–

堂岛菜々子（正义）

出现条件：5/3剧情获得。
活动情况：夜晚——自家客厅（不定期）

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度	触发条件
1	何でも聞いて?	3	–
	そうだ	3	
2	一緒に买いに行こう	3	
	菜々子は悪くない	3	

Commu等级	选项	提升好感度	触发条件
3	他に疑问は?	3	–
	天国ってところに行く	3	
	分からない	2	
	菜々子を守るためだ	2	
4	いつも傍にいる人のこと	3	
	お父さんがそう言った?	3	
	菜々子の话を闻く	3	
5	固く约束する	2	传达力5以上
	一绪に赖んであげる	3	
6	捜しに行こう	法王3	

Commu等级	选项	提升好感度	触发条件
6	随意	–	传达力5以上
	家に归ろう	3	
	随意	–	
7	一绪に探そう	3	
	きっと、お父さんも寂しいから	3	
8	お父さんも菜々子が大好きだ	3	
	まだ、菜々子がいる	3	
	むしろ何かで游ぶ	3	

キツネ（隐者）

出现条件：5/5剧情获得。
活动情况：夜晚以外——神社

隐者的Commu是靠完成任务来提升的，不用顾虑到携带Persona的问题。由于下雨天也可以找到キツネ，因此最好所有的任务都在下雨天来交，这样才不会影响到其他Commu的进行。最后一个任务完成后，交任务时不会让Commu达到MAX，必须在传达力达到5的情况下，再去找它一次。



推荐选项

Commu等级	任务	完成方法	备注
1	07.好きな人とうまくいきますように	1.与教室栋1F廊下鞋柜前的女生对话	5/6之后才可以接受任务
		2.一天之后，与教室栋2F廊下的同一个女生对话，选择“读んだ”	
		3.一天之后，与教室栋2F廊下的同一个女生对话，去神社向キツネ报告完成任务	
2	08.おやつが嫌いになれますように	与商店街南侧的女性对话，然后将“肉ガム”交给她，去神社向キツネ报告完成任务	接受任务的情况下，到屋顶与千枝对话即可获得“肉ガム”。晚上与千枝交流，或是在迷宫中与千枝对话也都可以获得
3	09.犬を探して	1.调查河原的狗	–
		2.一天之后，在商店街北侧找到同一条狗，选择“优しく话しかける”	
		3.一天之后，在河川敷土手找到同一条狗，选择两次“优しく话しかける”	
		4.喂它ビフテキ串、特制コロッケ或ビフテキコロッケ任意一个，去神社向キツネ报告完成任务	
4	10.友だちが欲しい	1.与河川敷土手的小孩子对话，给他“时价ネットシ–ル”	购买过电视购物就能获得“时价ネットシ–ル”。11/4之后调查冰箱也能获得“タンキリマンシ–ル”
		2.一天之后，再次和小孩子对话，晚上与菜々子对话获得“タンキリマンシ–ル”	
		3.一天之后，再次和小孩子对话，给他“タンキリマンシ–ル”	
		4.一天之后，再次和小孩子对话，去神社向キツネ报告完成任务	
5	11.生きがいを取り戻したい	1.与商店街北侧的男性对话，获得“未完成のプラモデル（绿）”	–
		2.在自己房间的桌子上进行3次プラモデル拼装	
		3.拼装完成一天之后，与男性对话，去神社向キツネ报告完成任务	
6	12.口下手を直したい	1.宽容さ在3以上时，到学校屋上与女生对话	–
		2.一天之后，在传达力3以上的情况下，再次与该女生对话，选择“口下手を直したいらしいね”和“话し方を教える”	
		3.一天之后，在勇气3以上的情况下，再次与该女生对话，选择“时には谢る勇气が必要”，去神社向キツネ报告完成任务	
7	13.猫に惯れたい	1.与河川敷土手的男性对话选择“猫？”	红金用晚上在紫路宫用虫换取的“パン屑”可以轻易钓到
		2.调查堂岛宅门前的猫，再次调查后选择“连れてくる”（任务20完成后才会出现）	
		3.一日之后，在持有“红金”的情况下与河川敷土手的该男性对话，选择“见せてみる”	
		4.一日之后，再次与该男性对话，去神社向キツネ报告完成任务	
8	14.落としたお金を探して	1.与河川敷土手垃圾桶旁边的女性对话，然后调查河原看板附近获得“污れた丸い财布”，再次与该女性对话，然后前往商店街北侧，调查神社附近的草丛获得“污れた四角い财布”，再次与该女性对话，去神社向キツネ报告完成任务	–
9	15.七里海岸のヌシを一目见たい	1.在持有海钓竿的情况下与河原的老爷爷对话，选择“自分にまかせろ”	8/22的电视购物中可以买到钓“海ヌシ样”用的鱼饵“ゲンジカブト”，一定要买下来
		2.前往七里海岸钓起“海ヌシ样”，然后与老爷爷对话，去神社向キツネ报告完成任务	

白钟直斗（运命）

出现条件： 10/21之后，在“知识”等级5的情况下，与商店街北侧黑服男性对话，选择“知っている”获得“白纸のカ-ド”，一日之后在“勇气”等级5的情况下，在教室栋1F廊下与直斗对话，选择“预かったカ-ドを渡す”。

活动情况： 白天——教室栋 1F廊下（月火木土）；夜晚——书店前（水土）；休日——河川敷

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度
1	つまらない	3
	随意	–
	カ-ドと关系がありそうだ	3
2	きっと果たし状だ	3
	随意	–
3	またあの“カ-ド”か?	3
	随意	–
3	一绪に怪盗Xを追おう	3
4	燃やしてみる	3
	ポストのことだ	3
	ともかく、取り戻せてよかった	3
	一绪に解こう	3
5	頼りになりそうに见えたから	3
	左と下が怪しい	3
	男でも女でも关系ない（选择“直斗が女で嬉しい”则可以进入恋人路线）	3
6	“2回”を引く?	3
	怖がるな	3
7	少し寂しい	3
	直斗をかばう	–
	大切な仲间だから（选择“好きだから”则成为恋人关系）	–
8	高いところ	3
	物を舍てること?	3

一条&长濑（刚毅）

运动部中加入バスケ部是与一条的剧情，加入サッカ-部则是与长濑的剧情。开启刚毅的Commu关系到几本书的获得，但是如果加入バスケ部的话，在5/29和7/15这两天，如果社交等级在4～6，那么将不会接到邀请电话，会错过两本书，对于完成全读书奖杯来说是个障碍。因此强烈推荐加入比较自由的サッカ-部。

出现条件： 4/19之后加入运动部。

活动情况： 白天——教室栋 2F廊下（火木土，考试前一周除外）；夜晚——惣菜大学前（月）

推荐选项（一条）

Commu等级	选项	提升好感度
1	爱家	3
	うらやましい	2
	远虑する	2
2	できることであれば……	3
	气持ちは分かる	2
	任せろ	3
	どうすれば?	2
3	意外に分かる	2



Commu等级	选项	提升好感度
3	良かったな	3
4	サボるとはいい度胸だ	3
	パ-ツと游びに行こう	3
5	随意	–
	确かにそうだ	3
	意外と策略家だ	3
6	随意	–
	随意	–
	随意	–
7	迎えに行こう	3
	平气か?	3
	随意	–
8	一人で结论を出すな	3
	最近书かれた?	3
	随意	–

推荐选项（长濑）

Commu等级	选项	提升好感度
1	分かった	提升“宽容さ”
	ありがとう	3
2	–	–
3	确かに	3
4	おかげさまで……	2
5	长濑と一条のためなら	3
6	随意	–
	分かった	3
	あると思う	3
	问题だ	3
	随意	–
7	二人を止める	3
	随意	–
	そこがいいところだ	3
8	きっとそうだ	3

小西尚纪（刑死者）

出现条件： 6/9之后，在教室栋1F廊下与尚纪对话3次，每天1次，第3次开启。

活动情况： 白天——コニシ酒店前（月火水木）；夜晚——神社前（土）

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度
1	饱きた?	3
	亲孝行をすること	3
2	失败谈を话す	3
	言いたいヤツには言わせておこう	3
3	おばさんに口答えする	3
	尚纪のせいじゃない	3
4	いい考えだ	3
	随意	–
5	随意	–
	甘えるな	3
6	气にしてない	3
	まずは行动あるのみ	3
7	随意	–
	放っておけない	3

Commu等级	选项	提升好感度
8	人それぞれだ	3
	随意	–
	気の済むまで泣け	3

黑田ひさ乃（死神）

出现条件：恶魔社交等级达到4的事件中相遇，然后休日到河原与她对话。

活动情况：休日——河原

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度	触发条件
1	谁のこと?	3	–
	随意	–	
2	いつのこと?	3	
	うらやましい	3	
	そんなことは无い	3	
	思いつめるな	3	
3	月命日?	2	
	随意	–	
	随意	–	
4	意外と面白い	3	
	女の子の话をする	3	
	随意	–	
5	分かる	3	
	手纸なんて不便だ	2	
6	随意	–	前往武器店与店主对话获得信件
	随意	–	
	随意	–	
7	ゆっくりでいい	3	前往武器店与店主对话获得信件
8	分かる气がする	3	
	そうだね	3	

南绘里（节制）

出现条件：4/23以后，学童保育打工两次。

活动情况：白天——商店街车站（月金土）

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度
1	苦手	3
	随意	–
2	分からない	2
	随意	–
3	随意	–
	确かに……	3
	谛めろ	2
	随意	–
4	随意	–
	随意	–
5	随意	–
	随意	–
	随意	–
	ネオフェザーマンだ	3
6	随意	–
	随意	–
	お互い样だ	3
	そんなことは无い	3
7	随意	–
	随意	–
8	大丈夫	3
	随意	–
	そうだね	3
	これからだ	3

上原小夜子（恶魔）

出现条件：5/25以后，医院打工两次。

活动情况：晚上——商店街车站（水木金）

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度
1	分からない	2
2	お金のため	3
	目の前に……	2
	やめてくれ	3
3	随意	–
	随意	–
	……分かった	2
	随意	–
4	マンガみたいだ	2
	随意	–
	慰める	3
5	随意	–
	随意	–
	随意	–
6	颂张れ	3
7	–	–
8	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–

中岛秀（塔）

出现条件：5/25以后，家庭教师打工。

活动情况：晚上——商店街车站（火木土）

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度
1	随意	–
	逆に秀に说明する	2
	もちろん续ける	2
2	つまらない	3
	确かに田舎だ	3
3	そんなものだ	2
	甘えるな!	3
4	无い	2
	よし、任せろ	3
	别にいい	2
5	随意	–
	随意	–
	それは无い	3
6	随意	–
	好きな女の子のタイプは……	3
7	ここにいる	3
	随意	–
	励ます	3
8	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–



海老原あい（月）

出现条件： 刚毅社交等级达到4的事件中登场，然后在勇气3的前提下到教室栋1F鞋柜前与她对话。

活动情况： 白天——教室栋1F廊下（水木金）；晚上——商店街南侧紫路宫前（火）

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度	备注
1	また今度买いに来よう	3	–
	自分で行け	3	
	随意	–	
2	买い物に付き合って	3	
	そうでもない	3	
	外见重视?	–	
3	止める	刚毅3	
	じゃ、行こうか	3	
4	何のこと?	3	
	自信を持て	3	
	分かった	–	
5	随意	–	
	随意	–	
	だったら付き合おうか（选择"……"→"今はよく考えろ"则进入真正恋人路线）	–	
6	可愛らしい感じ	3	一时恋人路线
	そうだね	3	
	可愛いよ	3	
7	もちろん	3	
	そりゃもう	3	
8	随意	–	
	そんなことは无い	3	
	随意	–	
	それでもいい	3	
6	别にいい	3	真正恋人路线
	友だちだから	3	
7	よくあることだ	3	
8	ありがとう	3	
9	受け入れる（成为真正的恋人）	–	

小泽&松永（太阳）

出现条件： 4/25之后加入文化部。

活动情况： 白天——教室栋2F廊下（月火木，考试前一周除外）；夜晚——商店街南侧车站前（金）

推荐选项（小泽）

Commu等级	选项	提升好感度
1	随意	–
	随意	–
	努力する	3
2	随意	–
	随意	–
	随意	–
3	言い方が良くなかった	3
	付き合うよ	3
	忘れられない	3
4	结实が心配で	3
	随意	–
	结实も体を大事にしろ	3
	关系ある	3
5	お母さんの具合は?	3
	随意	–
6	优しいお父さんだ	3
7	一绪に泣く	3
	黙っている	–
8	随意	–
	随意	–
	ゆっくり考えればいい	3
9	出ていく（选择"抱きしめる"则成为恋人关系）	–

推荐选项（松永）

Commu等级	选项	提升好感度
1	才能はある	3
	手伝う	3
	见守る（根气UP）	1
2	サボったら?	3
	随意	–
	立派な心がけだ	3
	それでいいのか?	–
3	諦めたら?	3
	よし、付いて来い!	3
	根性が足りない	3
4	随意	–
	失败したっていい	3
5	–	–
6	随意	–
	抱きしめる	3
7	話を切り上げる（选择"こっちから告白する"则成为恋人关系）	–
8	食べて归ろうか?	3

足立透（道化师/欲望）

足立的Commu在11月1日之前如果不能加到6，之后则无法进行下去，应该趁早将其搞定。到6之后，根据玩家的结局路线选择会出现不同的变化，真Ending与共犯Ending会随着剧情发展而加满，其余结局则不行。

出现条件： 5/13以后在JUNES与足立对话，选择"足立に付き合う"。

活动情况： 白天、休日——JUNES（不定期）；晚上——加油站前（不定期）

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度
1	随意	–
	随意	–
	それはウザい	3
2	本当にくれば?	2
	料理は得意だ	3
	随意	–
	随意	–
3	言われてない	2
	ビックリした	3
4	确かに	3
	随意	–
	随意	–
5	随意	–
	随意	–
	确かにそうだ	3
6	–	–

マリ-（永劫）

マリ-的Commu在12月23日之前如果不能加到MAX，则该Commu会消失。当她在天鹅绒房间外等候时，如果玩家先进入房间，她也会跟着进入，此时要选择"住人の样子を见る"→"マリ-のお愿いを闻く"才能进行社交。

出现条件：4/18进入天鹅绒房间两次。

活动情况：白天、休日——天鹅绒房间前（水土日、祝日）

推荐选项

Commu等级	选项	提升好感度
1	随意	-
	随意	-
	随意	-
	随意	-
	随意	-
2	何もする事はない	3
	随意	-
	随意	-
	随意	-
	随意	-
	随意	-
	早く行こう	3
3	乐しいぞ	3
	随意	-
	随意	-
	随意	-
4	随意	-
	随意	-
	随意	-
	随意	-
5	随意	-
	卖ってないかな?	3
	随意	-
	随意	-
	随意	-
	随意	-
6	随意	-
	芸术品だ	3
	随意	-
	随意	-
	随意	-
	随意	-
	随意	-
	随意	-
7	随意	-
	随意	-
8	随意	-
	协力するよ	3
	好きだから	-
	抱きしめない（选择"抱きしめる"则成为恋人关系）	-



钓鱼相关



钓鱼不用钓太多，跟奖杯挂钩的也就只有钓起"海ヌシ样"。如果要配合全社交MAX一起达成的话，二周目最有效率的方法只用去钓两次就行。首先在6/4以前，用自动贩卖机里的饮料在神社的小孩那里换取虫"タツヒメテントウ"，之后在迷宫中获得"アイオライト"或是"ブル-クォ-ツ"这类宝石之后，晚上前往商店街南侧的紫路宫，就可以用"タツヒメテントウ"交换到"钓り针"。之后前往河原与老爷爷对话，就可以获得钓竿进行川钓。在可以进行川钓的情况下，6/9获得摩托车，2次近处出游→2次远处出游，最快6/13就可以前往"七里海岸"，选择钓鱼后由于没有海钓竿，会自动返回。之后前往河原与老爷爷对话，将之前在川中钓起的"川ヌシ样"给他看就可以获得海钓竿，之后就能进行海钓了。

钓起"川ヌシ样"和"海ヌシ样"

由于"川ヌシ样"的鱼饵必须是特定的虫"イナバタマムシ"，因此有必要先解禁捕虫。6/9之后与神社的少年对话，会得知捕虫网丢失。晚上前往神社与抽签箱旁的白衣女子对话，可以获得捕虫网，之后再与少年对话则可以开启捕虫。晚上前往神社捕虫，就有机会获得"イナバタマムシ"。之后在下雨天前往河原钓鱼，就能钓起"川ヌシ样"了。由于难度较高，之前最好读完高级钓鱼书。

同样"海ヌシ样"的鱼饵也是特定的虫"ゲンジカブト"，最快的获得方式是在8/22的电视购物中买到，千万不要错过。"海ヌシ样"的难度比"川ヌシ样"更高，不读完高级钓鱼书则基本钓不起来。

鱼的辨认方法

每种鱼饵都会有两种鱼咬钩，如果钓起来不是目标鱼，则不免浪费。其实玩家可以通过鱼试探鱼饵时的波纹情况和浮标下沉次数进行判断，如果不是目标咬钩，可以马上按○键收饵。另外在雨天，高等级的鱼比较容易咬钩，而"川ヌシ样"和"海ヌシ样"更是必须在雨天才钓得到。

鱼饵	鱼	场所	波纹数量	浮标下沉次数
パン屑	红金	川	1圈	1次
パン屑/タツヒメテントウ	源氏鲇	川	2圈	1次
タツヒメテントウ/ヤソイナゴ	コハクヤマメ	川	2圈	2次
ヤソイナゴ/メイオウコオロギ	稻羽マス	川	3圈	2次
メイオウコオロギ/イナバタマムシ	オオミズウオ	川	4圈	1次
イナバタマムシ	川ヌシ样	川	4圈	溅起激烈的水花
ダイミョウバッタ/ヘイケクワガタ	八郎ダコ	海	2圈	1次
ヘイケクワガタ/ゲンジカブト	メグロマグロ	海	3圈	2次
ゲンジカブト	海ヌシ样	海	4圈	溅起激烈的水花

挑战隐藏敌人

刈り取るもの

通称“死神”。在迷宫中每开到19个宝箱时，会听到铁链与深沉的喘息声，此时在不遇敌的情况下打开宝箱，就有可能出现“とてつもなく恐ろしい气配をする”的提示，此时坚持打开宝箱就会进入死神战。想要刷死神的话，建议在听到铁链声后退出迷宫存档，然后再进来开宝箱，不是死神就读取存档。这是游戏中的最强杂兵，比后期一些BOSS还要强得多，没有70级左右别去惹。

该敌人每回合会行动两次，开场必定会给自己加“コンセントレイト”提升攻击力，然后使用各种大技来攻击我方，从物理、四属性到万能、光暗应有尽有，如果我方有四属性耐性，还有可能被“ガ-ドキル”技能打消，可以说是非常难缠。如果不是二周目继承了Persona再去挑战的话，建议以物理攻击为主，完二的蓄力攻击能够带来不错的输出。直斗也是必备，建议在出了最终形态，习得“正义之盾”后再去，能够完美防御一次全员攻击，会让整个攻略难度降低不少。主人公最好带有Persona“ヨシツネ”，最终技能“八艘跳び”是能单次大量输出的强力招式。保险起见最好也有能够全员全回复的Persona在。

将其击倒之后能够获得一件成员的最强武器。当队伍中全部成员都获得后最强武器后，再次击倒它就会出最强防具“神衣”。当队伍中全部成员都获得后最强防具后，再次击倒它就会出最强首饰“全能の真球”，效果是万能属性以外的攻击全部无效。

マ-ガレット

在天鹅绒房间中负责登录Persona全书的漂亮姐姐，在二周目之后才可以挑战，其实力远远凌驾于最终BOSS和死神之上，同样没有70级最好不要去惹。想要挑战她，首先要在通过“虚ろの森”之前，将女帝的Commu加满，获得她的社交等级MAX羁绊道具“白蝶贝のプロ-チ”（因此如果是继承一周目的羁绊道具，理论上二周目不用加满她的社交度也能挑战）；其次要在通过“虚ろの森”之前，将到“天上乐土”为止所有迷宫第二次进入出现的BOSS击倒。在真Ending路线中，于天鹅绒房间获得“见晴らしの珠”之后，再次从商店街南侧进入天鹅绒房间，就能从マ-ガレット那里获得“群青色の招待状”。之后再次前往“天上乐土”的顶层，就能与她一战了。

マ-ガレット每回合必定行动两次。一开始会使用通常攻击，HP在80%以下时则会开始以火炎→冰结→电击→疾风的顺序使用四属性最高等级的魔法（我方成员有属性弱点时，则会优先对其使用单体最高等级属性攻击，命中造成DOWN后再继续全体攻击），最后来一次“コンセントレイト”→“メギドラオン”的万能攻击。由于在攻击时会进行Persona的切换，因此她的耐性也会随之进行切换。如果理世的好感度不够高，无法调查她的属性（都挑战マ-ガレット了，我不太相信会有谁不是全Commu），就记住她之前最后一次使用的魔法是什么属性，尽量避免用该属性去攻击。HP第一次降到到50%以下时，她会使用“明けの明星”（全体特大万能）→ディアラハン（HP全回复），然后重复之前的举动。当HP第二次降到到50%以下时，她会开始使用“チャ-ジ”→“八艘跳び”的连携，威胁极大。注意她每50回合会使用一次无法回避的“メギドラオン”，必定伤害9999，没有底力的同伴必死无疑，因此最好是在50回合之前将其击倒。

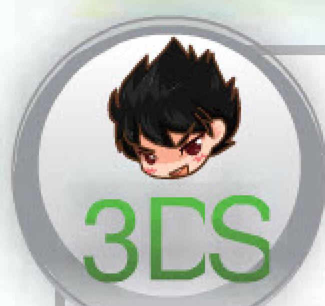
作为参考的攻略方法，首先主人公一定要合出输出能力最高的“ヨシツネ”（5身合体），它的最强技能“八艘跳び”是游戏中最强的物理输出方式，想要快速解决战斗必须要靠它。成员强力推荐阳介和直斗，再加一个能够有一定辅助能力的同伴（小编选择的是能够降防的KUMA）。之前好好打造一番，将ヨシツネ的四属性耐性都加上，这样保证在マ-ガレット四属性攻击循环时能够有生存能力。阳介的最终进化技能“青春の风”一定要时常加上，给我方增加命中、回避的同时也顺带起到回复作用。直斗推荐佩戴之前击倒天上乐土的BOSS“迷いの翁”后获得的SP消耗减半的饰品，负责用最终进化技能“正义の盾”来完全防止“コンセントレイト”→“メギドラオン”以及“チャ-ジ”→“八艘跳び”的伤害，剩下一个同伴就主要负责给直斗回复SP，以及打打杂。主人公装备ヨシツネ，一直重复“チャ-ジ”→“八艘跳び”进行输出就行了。マ-ガレット虽然攻防都很高，但她最大的问题就是不会消除升降能力的状态，在“青春の风”和“正义の盾”的支持下，她的命中率非常可怜。50回合一次无法回避的“メギドラオン”虽然有秒杀的能力，但全员都有底力的话，再加上理世的防御和救人，以及自动复活的“ミガワリナス”，基本上打起来没有什么难度。



下载工房



随着3DS和PSV双双步入正轨，DLC内容也成为了大多数游戏榨取剩余价值以及榨取玩家腰包的重要手段。随着这类内容比例的增多，该栏目应运而生。本栏目将着重对已发售游戏的DLC内容或关卡进行介绍和解析，辅以有趣和重要的DLC资料，以延长好游戏的生命力、提升优秀作品的关注度为己任。



火焰之纹章 觉醒



◆Nintendo◆S・RPG◆2012年4月19日◆1～2人

外传22 真实の泉

进入条件：6月28日无意识通信地图

本关的战斗比较特殊，15名黑影敌人是与我方出场的角色一一对应的，而且能力甚至比我方要高出一点，再加上精良的装备，会非常难缠。如果玩家只派出库洛姆一人，则15个黑影都会变成库洛姆。这里可以使用一个投机的战法：派出库洛姆、自创角色和13个没怎么练过的肉脚角色（通信角色亦可，但注意不要派能用杖的回复系单位），本关的难度就会直线下降。开战后直接让库洛姆和自创角色组队冲上去耍“无双”，只要击破敌方的两名强力角色，其他杂鱼根本不堪一击。能够收得的暗黑飞马茵巴丝是我方初始位置东侧那个，只要保证她在战斗中不被击退全灭敌人过关时即可加入，还能得到“精灵の粉”与“金块（大）”。茵巴丝之所以会助纣为虐，是因为法乌达把她的记忆给篡改了，在真实之泉她终于找回了自我，也决心加入自警团洗刷罪孽。



异传 红对苍 决战编

进入条件：7月5日DLC地图（售价400日元）

依旧是“红对苍”系列的室内地图，虽说是4星难度关卡，但由于敌人是分散在各处的，且大门并不会一下都打开，因此整体压力不大。开战后立刻向下推进与南边



的大部队交手，周遭的大门开启时敌人并不会第一时间涌出来，故只要保证杀敌效率，就能在局部范围形成多打少的有利局面，将敌人逐一击破。如果队中有盗贼起家的强力角色，也可以主动用“键开け”技能开门，就近突入一个小房间后转身摆下防守阵势，利用门口的狭窄地形阻挡敌军。过关时《烈火之剑》的女主角琳（リン）就会加入，而DLC技能“アイオテの盾”效果为令飞行系免除特效伤害，是空军的必备技能。



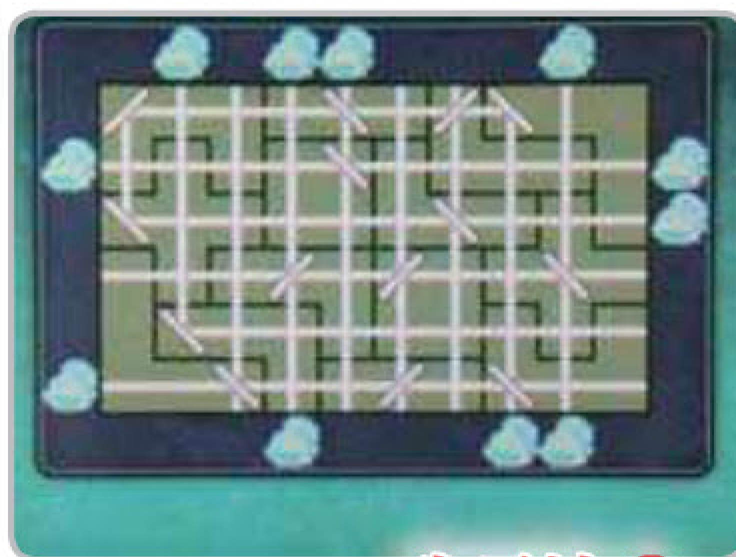
雷顿教授与奇迹假面

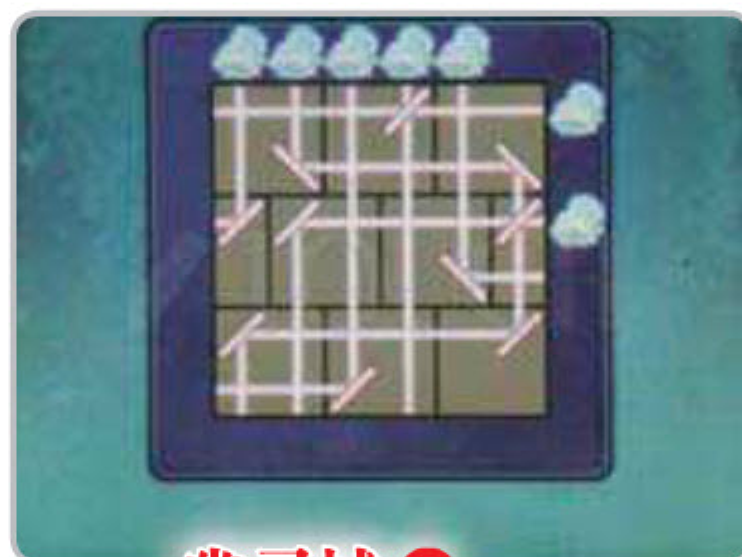


◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

幽灵城

通过设置和翻转镜子将骑士发出的光折射到幽灵的身上，和幽灵颜色相同的骑士发出的光才能成功消灭幽灵。幽灵身上对应的数字表示需要折射光线的次数，另外每个区域只能设置一面镜子。


幽灵城❽


幽灵城❾

积木（つみ木）

比较典型的空间类题目，玩家需要将各种形状的积木完全放进盒子里，并且盒子上标有记号的地方必须放上与记号颜色相同的积木，同种类的积木不能相邻，由于比一般的该类谜题多出两个条件，难度自然也有所提升。



积木❽



积木❾

沙沙作响的动物园（サクサク）

规则很简单，将栅栏任意转换方向，最终让所有的栅栏形成一个没有空隙的空间，这样就能将动物放在栅栏内了。点击下屏小方格就能转动栅栏，谜题本身难度不算高，多试几次就能完成了。


沙沙作响的动物园❽


沙沙作响的动物园❾

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

和艾鲁猫一起合影吧！



阿鲁 提供



Capcom将在东京和大阪的艾鲁猫周边商店举办“艾鲁猫活动夏季版”，活动会场分别在东京・东急Hands池袋店、东京・东急Hands新宿店以及大阪・Kiddy Land大阪梅田店这三家店铺。由于活动名为“夏季版”，会有穿着浴衣的艾鲁猫来到店里和大家合影。

只要在活动当天，在店内购买1000日元以上的《怪物猎人》相关商品就可以获得和艾鲁猫合照的号码牌，除此之外还可以得到限定环保袋作为礼物。三间店的活动日期分别是：2012年7月7日～8日（东急Hands池袋店）、2012年7月14日～16日（东急Hands新宿店）、2012年8月11日～12日（Kiddy Land大阪梅田店）。



▲大家可以和身穿浴衣的艾鲁猫一起合影留念。



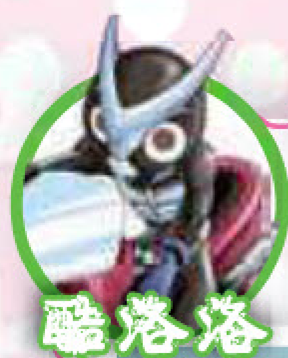
▲另外还可以买到和浴衣艾鲁猫同样风格的小周边。



▲用于拍照的一些小道具也一应俱全。



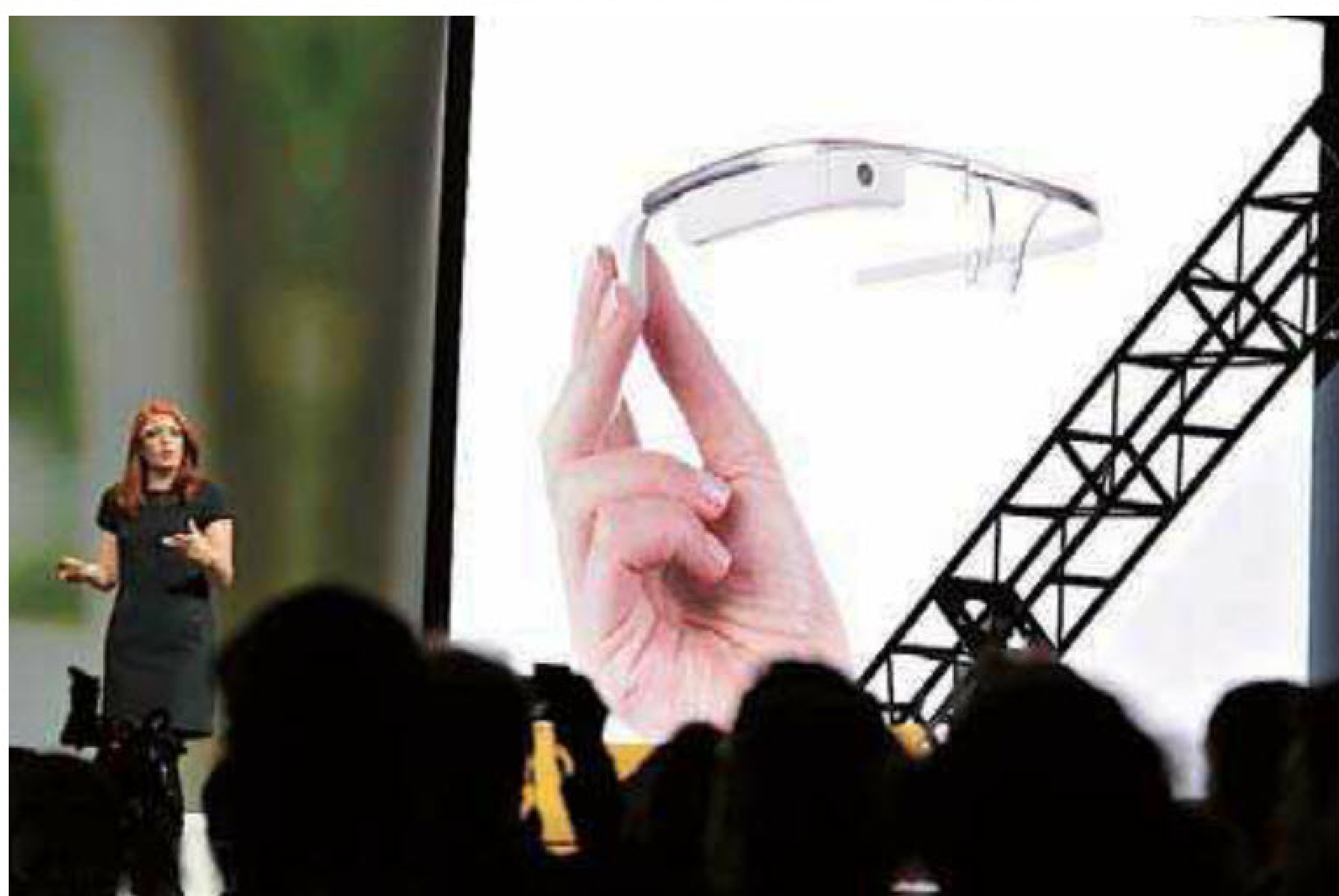
▲原创图案的环保袋免费送给你。



提供

你也可以看到别人的“战斗力”了 Google Project Glass 2013年开卖

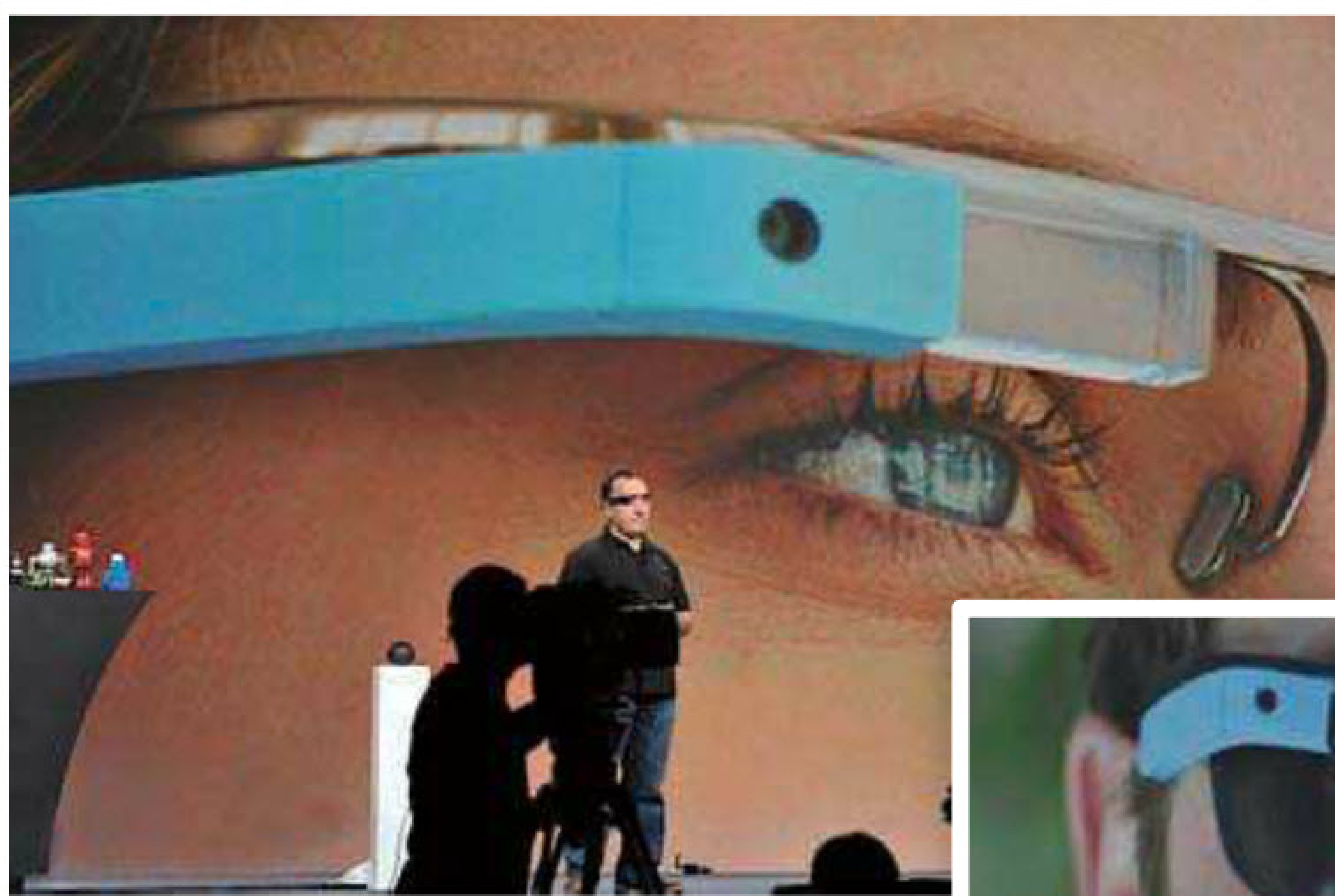




▲如今一台智能手机已经相当于一台小电脑，现在集成至眼镜般的大小，当今科技真让人感慨。

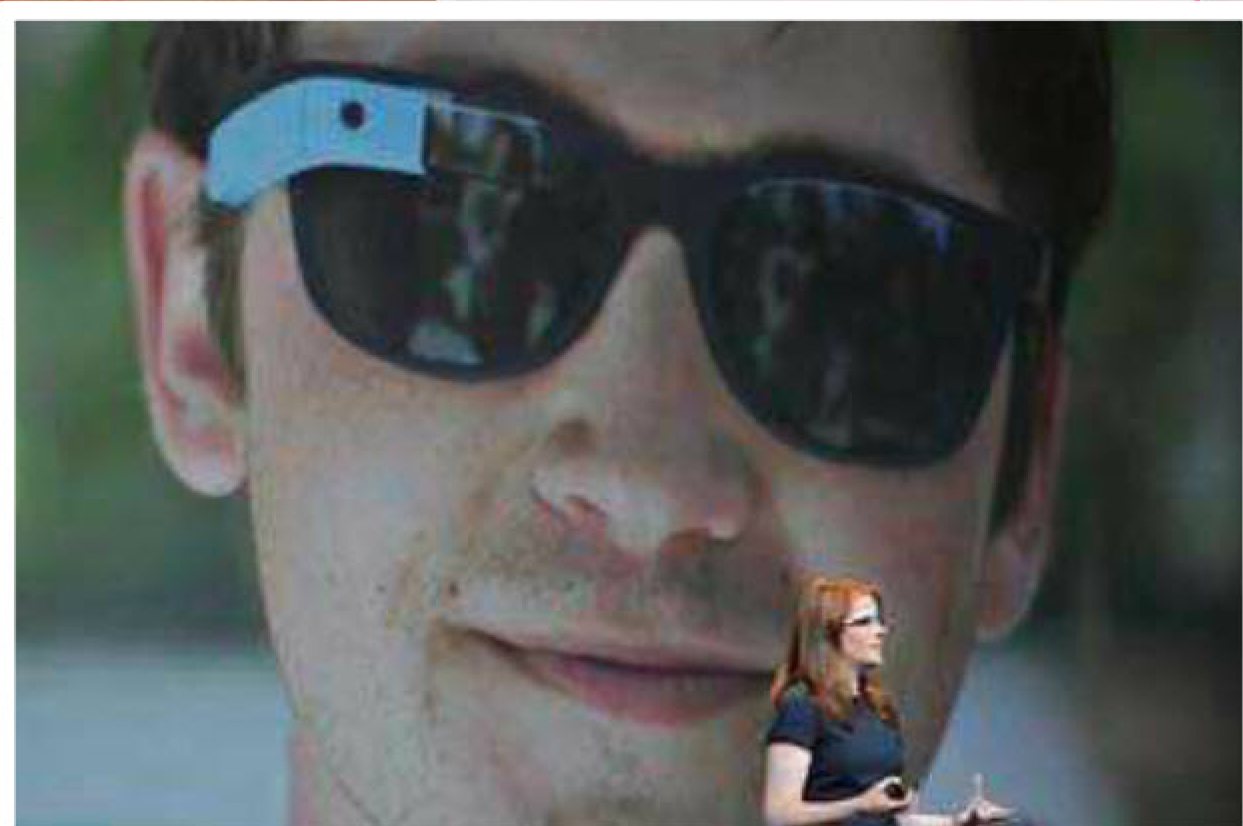
在看《龙珠》的时候，各位是不是对里面可以显示别人战斗力的眼镜很感兴趣呢？（那个战斗力只有5的渣渣……）如今这种高科技设备终于从漫画书中跑出来了，Google Project Glass是一款眼镜式智能手机的全新设备，虽然它不能显示我们的“战斗力”，但内置语音输入的麦克风、扬声器、相机、触控面板，还集成重力感应、陀螺仪、无线上网连接等功能。在日前的Google IOS大会上，Google的开发者们更让一名测试人员在跳伞时进行现场拍摄，目前Google展示了三款试作机，分别为灰色、白色以及浅蓝色，相信今后各位不用担心它与衣服搭配的问题。

相信有不少人看见如此前卫的高科技玩意的时候，第一时间都会问“多少钱”，在发布会上，Google已经开放开发者版供现场的开发人员预订，而售价高达1500美元（约9500元人民币），并且需要到2013年才能交付给预订的用户。至于何时才能让我们消费者正常购买，估计还要等上一段时间吧。



▲画面中可以看见前置摄像头以及显示面板，现场更用影像展示一位妈妈用Google Project Glass给孩子拍照，的确，对着母亲总比对着一台冰冷的相机要温馨得多。

▶戴眼镜的各位不用担心，现场展示图片表明，佩戴眼镜的用户同样可以正常使用哦。



狩猎音乐祭再开！



提供





将“《怪物猎人》系列”壮大的世界观以音乐的形式再现的音乐会——“怪物猎人管弦乐队音乐会2012”即将开幕！2009年和2011年都举办过并取得良好成绩的音乐会今年将在东京、爱知、福冈、新泻、兵库、广岛六个地方召开。除了之前系列的经典乐曲外还将增加《怪物猎人3 G》中的乐曲，让狩猎新人和老手们都能回忆起自己奋战时的情景。







音乐会东京公演将于8月18日召开，其他地区也将于8月底到9月陆续召开。本次音乐会的演奏指挥者是在古典和现代音乐等多领域活跃的栗田博文，而演奏方则是日本著名的爱乐交响乐团。同时东京公演还将邀请嘉宾歌姬Ikuko以及去年就曾经担当过嘉宾的乐器组合HIDE-HIDE。



▲去年演唱会的盛况，今年相信会更加精彩。



▲►乐器组合HIDE-HIDE，演奏乐器为独具日本特色的三味线和尺八，曾在俄罗斯国际音乐比赛夺得冠军。

音乐会当天还会贩卖大量原创商品，可爱的艾鲁再次成为主角，喜欢的玩家一定不要错过。







◀▲艾鲁猫玩偶单个售价980日元。



▲演唱会原创纪念T恤。



胧月
提供

史莱姆味口香糖登场



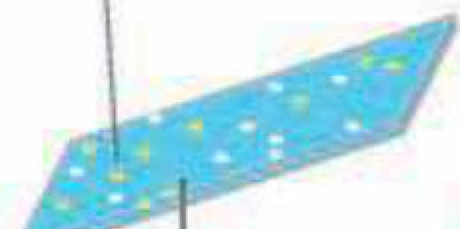
▲外壳正面的包装上有《DQ》中简约的指令菜单，选择将它吃掉，还是与它战斗呢？

史莱姆，滚滚胖胖、肥而不腻，作为《DQ》中冒险旅途的第一个对手（很多时候也往往是第一个同伴），可谓主人公成长起点的见证人，深得玩家们的喜爱。其身体论质地如同啫喱，论形状又像极了包子，多次作为食物的模型为商家应用，甜食爱好者喜欢的好时巧克力不也是史莱姆的形状么？当然有没有版权纠纷暂且不表。这次的史莱姆口香糖制作成青柠檬口味，酸甜可口，有趣的是，“酸”在中文和日语中对应单词的首字母均为s，而青柠檬的英语为lime，合在一起正好是“史莱姆”。

【口香糖的构造】

【酸味的秘密】

小酸片



【粘糯口感的秘密】

明胶和黄原胶

◀口香糖的结构示意图。



▶为小卖店准备的特制货架。

撰图宝妹 阿鲁

游戏美图秀

NDS末期大作《口袋妖怪 黑2·白2》按时发售，相信大家也都玩到这款作品了吧，下面就借着该作品发售之风，奉上相关美图和大家分享。







马修：美女模特馆主就是霸气啊！
乌冬：走秀道馆令人印象深刻。
阿鲁：我就觉得妹子不错……







马修: 以前神兽就是老大，现在神兽多了，神兽们于是也要有老大了。

乌冬: 是说某人也达到神人级别了吗?

阿鲁: 人在哪里? 我咋没看到?

乌冬: 鬼龙旁边。

半夏: 你观察得真仔细……













好游戏永远不过时

经典主题乐园

栏目主持：苍穹

本辑主题



二段跳

▲1983年发售的《超级马里奥兄弟》中就可以利用BUG实现『蹬墙跳』，虽然算不上严格意义的二段跳，但对于快速过关有极大的帮助。

“二段跳”的设定现在已被大多数主流动作游戏所广泛采用，这个违背常理的经典动作极大地增强了主角的灵活性，而且也能衍生出很多上级向的技巧：例如在《鬼泣》中可以取消空中开枪的硬直，《恶魔城》中可以利用二段跳配合踩踏来提升跳跃高度等等。不过这些都不是首次出现二段跳的游戏，据考证最早有这个设定的游戏是Namco于1985年在街机上推出的ACT《屠龙战记》。而随着越来越多的游戏加入这一设定并不断积累、创新，才造就了动作游戏的盛世。下面就来回顾几款勇于创新的作品。

文 狮子心

特别推荐

洛克人X4

原机种：PS | 模拟器：－ | 适用机种：PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1997年



本作相比“X系列”之前作品进化十分明显，除了令人有跨时代之感的画面进步外，如磐石般稳定的帧数和Capcom作品惯有的优秀手感，更是让游戏在动作性上无可挑剔。系列的人气角色ZERO首次作为主角登场，他与X有着完全不同的动作风格，近身的光剑攻击有着极强的破坏性，虽然不像X那样拥有强化装甲，不过凭借高机动性，完全可以自如穿梭在敌群中。本作也继承了系列的一贯传统，初始时就能在8个关卡之间自由选择攻关顺序，击败每关的BOSS可以获得必杀技，BOSS虽然强力，不过都会被一种必杀技所克制。ZERO的各种必杀技设计都十分出彩，雷神击、落凤破等都有着极高的实用性，其中最为实用的当属空圆舞，这个招数不仅让ZERO的空中斩变为了360度的旋转斩击，更是让他获得了二段跳的能力，延长了跳跃距离和滞空时间。游戏的剧情编写精彩，全部以过场动画的形式来展现，尤其是ZERO出于无奈杀死了自己的妹妹爱丽丝更是一个高潮，这段剧情也成为日后ZERO心中最大的伤痛。背景音乐也恰到好处，配合爽快的游戏节奏，给玩家完美的视听享受。以上种种设定让《X4》成为了“X系列”中最有诚意的一作，虽然之后也涌现出了不少优秀的《洛克人》作品，却再也没有达到过《X4》的辉煌。

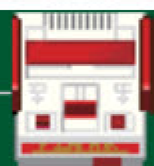
▶有了二段跳之后，ZERO便可以轻松拿到高处的道具了。



魔鬼总动员

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 ACT
游戏年份 1991年



本作继承了当时Konami游戏一贯的作风——优秀的游戏画面、良好的操作手感、极佳的游戏创意。两个主角十分有意思，比起默认的角色名字，笔者觉得他们更像是吸血鬼伯爵德拉库拉和怪人弗兰肯斯坦。这哥俩除了外形不同以外，其余的能力都是完全一样的，也都可以进行二段跳跃。游戏场景颇有小人国的感觉，玩家控制着角色穿梭在日常的生活环境中，比如书架、厨房等，很像《松鼠大战》。主角平常只能徒手攻击敌人，范围和威力都十分有限，攻击的要点在于使用道具，玩家可以把场景中的钥匙当作飞行道具投掷出去，不仅攻击范围大，而且具备秒杀小兵的效果。游戏的场景设计广阔，玩家在攻关的时候有多条路线可以选择，颇为耐玩。本作的整体风格轻松，而支持双打的设定也让相互妨害成为了游戏的一大乐趣。



▶游戏的二段跳对于攻关很有帮助，同时也能看出游戏场景设计的用心。

剑王

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 ACT
游戏年份 1990年



本作是一款融合了RPG升级要素的动作游戏，玩家可以通过击倒各类敌人获取升级成长所需的经验值。游戏拥有相当成熟的系统，主角被定义为一名剑术达人，拥有着不凡的身手。各场BOSS战制作得十分精良，对阵过程中颇有些FTG中见招拆招的感觉，如果不讲究战术而一味狂拼，最终只会落败。玩家要通过不停的跳跃闪避，利用好盾牌的格挡，把握住每次敌人露出破绽的时机，才能将其击溃。在通过第二关之后能获得变身的魔导器，之后主角就能变成魔法师，其拥有攻击力极高的魔法，但行动力大打折扣，而且使用魔法还会消耗获得的经验值，颇有点得不偿失的感觉。游戏中共有7个不同的关卡，每个关卡的敌方角色都不重复，体现出了制作商的诚意，玩家只有熟练掌握对付不同敌人的办法才有通关的可能。



▶游戏的BOSS战做得非常有趣，很考验玩家把握机会的能力。

月光宝石

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 ACT
游戏年份 1992年



本作中充满了大量的动作解谜要素，而且有着完整的剧情，玩家要通过不断解开一个个的谜题，才能知道整个故事的真相。游戏的主角虽然是一个小孩，但身手不凡，尤其是具备二段跳跃的能力。冒险场景从古堡到小岛，最后来到一个机械研究所，在这些场景中充斥着各类机关，例如即死的针刺地形、每隔一段时间就会自动关上的铁门等，需要玩家运用各种动作来逐一解开，游戏中经常出现走回头路解谜的情况，因此还非常考验玩家的记路能力。BOSS战的难度都非常高，尤其是最终BOSS的第二形态，对玩家的要求已经不单是技术上的了，运气也十分重要，而且当消灭最终BOSS后，整个场景还会崩塌，这时要求玩家在100秒的限定时间内逃离，时间限制非常苛刻。虽然游戏整体风格较为沉重，不过最终结局还是很完满，也算是让玩家舒了一口气。



▶游戏中不少跳跃平台非常考验玩家操作，二段跳会很有帮助。

栏目主持：苍穹

火纹大陆

文 JIDE

本次专栏依旧是JIDE同学的角色赏析文。说起来《觉醒》的隐藏角色已经陆续放出，包括极具人气的反派角色——黑暗天马茵巴丝都已可以招入队中。接下来还差最后一位黑影，也是之前粉丝们几经推敲也没有得出结论的神秘人，希望制作方能给所有玩家一个惊喜。

《火焰之纹章 觉醒》角色赏析（三）

斯米娅（スミア）

比翼之鸟、热心体贴入微的天然呆，“平地摔”让她在一开始就给玩家留下了深刻的印象。十分热心的她总是想为其他人做些什么，但是往往都会因为自己呆到可爱的性格而弄巧成拙：为大家准备晚饭时把餐盘摔得粉碎、在野营地周边巡逻时迷路、清点装备品时将物品损坏、清理石头时却把收集好的石头散落在各处、清扫马厩时将门弄坏等等……不过就像重骑士弗雷德里克对她说的：“想助人一臂之力最重要的是对那个人的情谊，是想成为那个人力量的感情。”所以在军中没有人会因为那些事而生她的气，实际上斯米娅的人缘在队中是相当不错的。平常的斯米娅还喜欢和自己的飞马交流，就好像是能彼此了解似的，她与自己的坐骑配合也很默契。斯米娅最喜欢用花来占卜，特别是在战斗前、如果不这么做得话她会感到十分不安。有人问“如果占得的是不好的结果会怎么样？”这位天马骑士是这么回答的：“得出好结果，就会以这个状态继续努力；如果结果糟糕，就会以不让那种情况发生而不断努力。”由此看来，斯米娅其实意外的是个很努力的女孩子。



玛利娅贝露（マリアベル）

高贵气质、口毒心纤的大小姐。因为出身贵族，玛利娅贝露说话时候总被人误会带有看不起别人的口气（其实她主张法律面前人人平等）。为了了解平常交往很少的平民，玛利娅贝露常向同伴请教他们的生活习惯，甚至是他们的说话方式，作为回报，她也会教他们一些贵族才懂的事物。玛利娅贝露一直想成为一名法务官，为平民主持公道。为了达成梦想，她经常在休息的时候读许多买来的相关书籍，有时几乎不睡觉。这位大小姐还喜欢开一些让人喷饭的小玩笑，比如在与莉兹一起喝茶时，称自己最喜欢喝的是“红茶加新鲜的熊血”，这冲击性满点的回答让对方呛得满脸都是水……在加入自警团前，因为玛利娅

贝露的性格，在社交圈内完全交不到朋友，甚至还受到了其他人的排挤，同龄的孩子也不愿意与她说话。心灰意冷的她被孤独的黑暗所吞噬，对



她来说那些欢笑仿佛是在另外的世界，玛利娅贝露试图去抓住那些看似光鲜的美丽，得到的却是如冰水般的漠视。然而，就在她准备放弃、将疲惫的双手收回时，有一个人进入了这漆黑的世界、并用温暖的阳光照亮了她的世界，将那些可憎的、令人不快的阴霾驱散得无影无踪……那个人，就是莉兹。自那时起，玛利娅贝露就决定一定要保护好自己的第一个朋友，在她心中，这是比任何事都优先的“正义”。 在尸兵横行、各处破落不堪的时代，玛利娅贝露会低下身子对偶然发现、依然绽放的小花说：“请你坚强地活下去。”

利佩拉（リペラ）

全心向神、集美貌与力量与一身的战斗僧侣。利佩拉拥有美丽的外貌、清纯的嗓音，可人的笑容……不过，他是个男的（再一次证明制作人的恶趣味），维欧鲁在第一次看到他的时候还献上了玫瑰，好在利佩拉已经习惯了这种误会。除了每天祷告与传教以外，利佩拉的兴趣是画画，虽然技术一流，但却不擅长自画像——因为总被他人说“画的是一位女性”。被温柔的双亲所疼爱，在温暖的家中幸福地生活。——这是利佩拉所希望拥有的儿时记忆，可惜的是，就连萨利娅的咒术在遇到他心中的“暗”时，也无计可施。在利佩拉的头上有一处伤痕，虽然早已愈合，但在利佩拉心中某处仍在隐隐作痛：在他年幼时，被亲生父母认为是“多余的累赘”，很快便被父母从家中赶了出来，在遗弃他时，利佩拉的生母用力地将他扔了出去——头上的伤就是那时留下的。残酷的事实对利佩拉年幼的心灵造成了近乎毁灭的打击，他自己也坦言，自己的“心”不知道掉到哪里去了。直到成为神职人员，利佩拉一直过着十分艰辛的生活，很少向其他人提起自己的过去，并致力于帮助他人。在空闲的时候利佩拉会向周边的村民传导伊利斯教，因为他是一对一讲授、被米莉艾露认为是“没有效率”的工作。这位女魔导士之后帮其选了一个宽广、交通便利的场所，并用魔法将利佩拉的声音扩大到在场的每个人都能听见的程度。但是到场的人数却是越来越少，利佩拉对百思不得其解的米莉艾露解释道：“您的方法确实让我的工作达到了最大效率，但是却无法将我的声音传达到人们的心中。人们是因为各种各样的原因而向伊利斯请教、求援，如果用一样、万用的普通话语，是无法传达他们的内心，也无法拯救他们的心灵的。”也许，当他看到欧莉薇艾完美地演绎出自己传授的祈祷之舞后，自己冰封已久的心灵终于融化、化作泪水落去了吧。

维克（ヴェイク）

远大理想埋藏于胸怀中的热血斧男。维克精力旺盛、充实地过着每一天，粗线条的他不论做什么事都是大大咧咧的，似乎从不担心未来会发生什么（偶尔也会做出去偷窥女孩洗澡之类的事情），但有时也会表现出细心、体贴的一面。在贫民窟长大的他，有着



“大哥”的风范，与男性同伴结交时大都是通过拳头来做到了解对方的。好强的他从不认输，他曾经多次向剑术达人隆库挑战，要让其成为自己的“小弟”，屡次失败并没有让维克放弃，而隆库也被他的诚意所打动，答应他会以“伙伴”的身分去帮他完成理想。维克需要找到许多强大的人来帮助自己，他的理想是成为全国最了不起的男人，让贫民窟的同伴们不再受苦，并让那些人周围的人生活好起来，然后还要把这个目标扩大到整个世界。维克也明白要完成这个理想需要相当漫长的岁月，身为人类的他对长寿的龙人族有些羡慕之情，而诺诺听了他的梦想之后立刻表示会代他完成。维克将库洛姆视为一生的对手，无时无刻地与王子进行对决，而库洛姆也一直接受他的挑战。两人对战时经常过于投入，会做出一些十分危险的动作来，所以他们也曾经想过用不危险的方法来决胜负，比如“料理对决”……维克一直与王子对决是因为他认为“库洛姆是最了不起的人”，如果他不超越王子的话，就无法成为国内第一男人，也就无法靠近自己的梦想。

未完待续



驾驶途中弃车而去，看来这名司机也是性情中人。这次的新闻告诉我们一个道理：当你维护一个人利益的时候，有可能就会损伤到另一个人的利益。你永远无法让所有人都满意。

山山同学的在日交友法排名第一位，“猛汉”篇终于开始了。让我们来看看传闻中无往不利的交友法究竟有怎样的功效吧。

巴士司机弃车，乘客面面相觑

文 AKIHA

6月28日，在日本名古屋的公路上出现了奇妙的一景：39岁的男性巴士司机在驾驶途中忽然停车，然后下车离去，而当时车上还有8名乘客。



据调查，该司机在始发站等待出发的时候，有一名老年人向其询问道路。为了应对这名老年人，车辆比预定出发时间延迟了1～2分钟。当时车上的一名男性乘客曾非常不客气地催促该司机“时间早过了，还不快开车。”于是司机在下一站出发之后，中途忽然紧急停车，然后留下车上的8名乘客，径直离开了现场。

>まぁ、気持ちはわかる。（ma–、ki mo chi wa wa ka ru。）

译文：倒是能理解他的心情啦。

>なんかイロイロ嫌になっちゃったんだろうな。（nan ka i ro i ro i ya ni na ccha ttan da ro–na。）

译文：突然之间觉得世事厌烦了吧。

>1、2分争ってるやつがバス乗ってんじゃねーよ。（i chi、ni pun a ra so tte ru ya tsu ga ba su no tten jya ne–yo。）

译文：在乎这一、两分钟的家伙就别乘巴士啦。

>バスなんて道路事情で数分くらい遅れるの当たり前だろうが。何勘違いしてんだこの马鹿客は。（ba su nan te do–ro ji jyo–de su fun ku ra i o ku re ru no a ta ri ma e da ro–ka。na ni kan chi gai shi ten da ko no ba ka kya ku wa。）

译文：巴士因为交通状况迟到个几分钟是理所当然的。这个笨乘客搞不清楚状况吧。

>真面目に仕事してんのに评价しない世の中って……（ma ji me ni shi go to shi ten no ni hyo–ka shi nai yo no na ka tte……）

译文：明明是积极认真工作却无法得到正确的评价，这个世界真是……

>この程度で文句言うのもどうかと思うが、この程度で逃げるなよ。（ko no tei do de mon ku i u no mo do–ka to o mo u ga、ko ni tei do de ni ge ru na yo。）

译文：为这点事就抱怨的乘客虽然不咋样，但司机也别因为这点事就逃了啊。

其实笔者在看到这篇新闻的时候，原本以为大部分网民都会谴责司机不履行职责，而小部分网民则会同情司机并表示理解。结果看到后面的回复大吃一惊，情况正好与笔者预计的相反，大部分网民都认为司机的做法可以理解。要笔者来说，虽然大部分人都挺司机，认为是那个乘客自作自受，但不管怎么说，司机为了这点事就罢工，往好听了说是“抗压不够”，往难听了说就是没有“职业操守”。毕竟车上还有7名无辜的乘客，他们不应该为这次私人恩怨而买单。不过那位抱怨的乘客，如果真有急事还请右转打车吧，巴士真的不适合您这样争分夺秒的性格。

在日交友法·“猛汉”篇（上）

文 山山

6月30日的“Capcom Summer Jam”上，“猛汉4”（《怪物猎人4》）正式公布了详细情报！PV霸气十足，相信离各位猎人狩魂再燃的日子不远了。笔者在日本的各位猎友也纷纷发来邮件表示要将狩猎进行到底，并希望有朝一日还能大家齐聚一堂。（好怀念十几个人挤在一间小屋子里通宵联机的时代……）

“《怪物猎人》系列”在日本的受欢迎程度，早已达到了国民级游戏的水平。在日本，大家谈论得最多的游戏有3个：《DQ》（《勇者斗恶龙》）、《PM》（《口袋妖怪》）以及《MH》（《怪物猎人》）。《DQ》因为联动性不强，一般只在新作发售的时候能成为大家的话题。“《PM》系列”是名副其实的“妖怪”，在街上看见拿任系掌机的玩家几乎都在玩《PM》。在流行度上能与之抗衡只有《MH》，游戏店门口、电车上、学校教室里、街边的麦当劳、星巴克、哈根达斯，拿着PSP奋战的猎人们无处不在！

笔者最初接触的“《MH》系列”，是PS2上2004年的初代，不过因为其过于跨时代的设定及操作方式，很快就放弃了。之后跟风买了个NDS，当时完全没有想玩的游戏，只是因为周围不管是日本人还是中国人大家几乎都有……NDS系主机完全是怪物啊！《MHP 2》发售之后，笔者打工的店里有两个日本人每天在店里热论，因为知道笔者也喜欢游戏，所以他们极力邀请笔者也加入他们。但初代玩了不到3小时就放弃的阴影，让笔者一口拒绝了。直到有一天，他们把笔者拉到了联机圣地。那是一家普普通通的麦当劳，2楼几乎座无虚席且每人手上都拿着PSP。两位朋友告诉笔者，每到周末就会有许多玩家聚集在这里联机，而90%的人都在玩《MHP 2》。很多人一个人来到这里，通过和不认识的人联机，最后成了好朋友。

>しっぽは任せろ！（shi ppo wa ma ka se ro！）

译文：尾巴交给我！

>红玉あった！2つも！（ko-gyo ku a tta！fu ta tsu mo！）

译文：红玉出了！还是2个！

>落とし穴仕挂ける！（o to shi a na shi ka ke ru！）

译文：我要放落穴了！

>レクス怖えええええ！（re ku su ko e-！）

译文：轰总好恐怖！

>秘药忘れた！（hi ya ku wa su re ta！）

译文：忘记带秘药啦！

>ぶっこ？ほかく？（bu kko？ ho ka ku？）

译文：杀？捉？

店内各种欢乐、各种怒吼。当时笔者日语水平一般，大部分用语都听不懂。但是这种场面，让笔者脑海中浮现出高中时和机友们挤在一间小屋子里玩游戏的欢乐时光。

>やっぱりゲームはみんなでやったほうが乐しいな！（ya ppa ri ge-mu wa min na de ya tta ho-ga ta no shi-na！）

译文：果然游戏要大家一起才好玩！

扔下这句话后，笔者直接冲向马路对面的游戏店，入手了一台金色肥P和正版《MHP 2》，正式走上了猎人之路……

如果爱，请深爱



就在《新·深爱》发售不久后，就开始了“青春的一页”的更新，每个女主角都对应一个完整的故事。由于每天能看到的内容只有一小段，因此这里将其整理成小说的形式献给大家，首先为大家奉上宁宁的“青春的一页”。

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

青春的一页——闭店危机（一）

现在是下午5点11分，看着店内稀少的客人我也许应该与店长一同发出叹息声吧。一切都要从1周前说起。

平稳安逸的生活总需要一些风波来提醒人们自己的可贵。

“听说了么，在我们快餐店的附近，会开一家在美国非常流行的连锁快餐店呢。”宁宁在放学回家路上和我聊着，看到我没怎么反应，她继续说，“还听说是叫‘爱莎’餐饮，你不担心么？他们有可能将我们的客人抢过去哟。”

“哦，那不是挺好么？”我并未察觉到女孩眼中的担心、半开玩笑地说，“客人减少的话，我们不就可以轻松一些了？平常店里的事情太忙了。”

“真是口不对心的人……”宁宁小声嘟囔了句。

然而，在“爱莎”开店当天，我便知道宁宁的担心不无道理，本应该是我们的高峰时间，可几乎没有一个人进来。我们店的小球与尾岛这两个平时有些毛手毛脚的打工学生也发现了那来自美国的威胁。为了探查对方的情况，我与宁宁决定在工作结束后，去“爱莎”一探究竟。

“真是夸张。”我看着正在等待的人群说，“都到这个时间了居然还有那么多人在排队。”

“欢迎光临‘爱莎’餐饮，两位想点些什么？”在一番等待后，我与宁宁终于坐在了位子上，一位年轻的招待迎了过来，用职业的微笑面对着我们。

“菜单真是丰富啊……”正快速翻阅着菜单的宁宁小声地说，她点了个这里的推荐甜点，说：“就来份这个。”

“啊、那我就要下面那个推荐甜点好了。”我对着正按着点单器的招待说。

在等待甜点时，我稍稍环顾了下店内的装饰布局：整体色调不像我与宁宁所在的德克西斯，比较偏亮偏冷；简洁的设计风格脱俗新颖，很能吸引年轻人的目光；服务人员……就在我观察那些穿着与店内设计同色调制服的服务生时，一个刚进店门的人影闪过我的视线，那个有些鬼鬼祟祟、偷偷摸摸的影子很容易让人联想到一些图谋不诡的人。再仔细看去，那却是我相当熟悉的某个人。

“店长！”宁宁也注意到了，她意外地说

着，“你怎么来了？”

“你们也……”没想到这个有些靠不住的店长也跑来探查敌情了，他和我们坐在了一起。

正当我们讨论着这里的情况时，一位穿正装的女性出现在我们的桌子旁。她推了推半框的眼镜，用着有些讽刺的口吻说：“哎呀，这不是德克西斯新十羽野分店的店长么，怎么会跑到我们这里？难道是来做间谍活动的么。”

一到竞争对手店铺就开始紧张的店长被那女性的突然出现吓了一跳，他努力装着镇静自若，不过脸上的汗珠出卖了他。

“呵呵，真是抱歉。”那位女性得意地一笑，“我是这里的经理，鄙姓枪泽。”

现在我才知道，那才是风波的开始。这一周以来，客人一直很少光顾我们店，然而在几天前还发生了这么一件事。一位中老年人来到了我们店，小球也很快迎了过去，招呼他坐定并开始正常的操作流程，但是在送餐的过程中，她不慎将客人的咖啡打翻。本来就因为业绩下降而烦恼的店长也有些不耐烦，对着失误的小球发着牢骚，若不是宁宁及时过去阻止与处理恐怕店长真的会对小球发火。那位点单的老人倒是很客气地表示没有关系，然而这却引起了宁宁的注意，她发现自己好像在哪里看过那位客人的相片。

那天的几日后，店长在开例会的时候告诉了我们一件遗憾的事情：因为我们这家分店的业绩几乎笔直下落，总店派人进行了秘密视察，结果令人不太满意。有些店员缺乏服务技巧，店长的组织能力、应变能力不高等等，如果出现关店等情况时，将把一部分有能力的店员移交给临近的分店。

“真是糟糕透了。”我一边擦去桌上的灰尘，心中一边想着，“要说我们店中有能力的店员，那只有宁宁一人而已，像我这样的半桶水怎么可能被总部相中？”担忧一直围绕着我，要知道为了这件事情，我已经有几天没有睡好了。想到宁宁本来微笑、闪着光辉的脸因为可能闭店而变得焦急暗淡，我怎么可能安心休息？我之前曾说过“实在不行就到其他店去打工”，但宁宁表示这里是我们初次相会的地方，对我们来说是不可替代、充满美好回忆的地方……她那有些像央求的独白字字句句敲打在我迟钝的灵魂上，但是从现在这个状态看来……我又无奈地看了一眼空荡荡的店堂。

“叮呤……”挂在店门上的铃铛响了——总感觉这铃声如此亲切又如此凄凉。

“欢迎光临！”宁宁第一个走上前，但她不自主地吸了一口冷气，出现在她面前的客人是那强大的竞争对手——枪泽经理。

看到我和宁宁诧异的表情，她却轻轻一笑：“别担心，今天我只是作为一名你们的客人而来……不引我去座位么？”

“啊、请原谅我们的怠慢。”我与宁宁同时回答，我们可不想这时候被她看笑话。对于她的点单，我都极度认真、仔细，不希望给她有一种我们店被击溃的样子。

“你是这里新来的么？”那位经理接过我递过去的水时这么问我。

“不，我在这里已经有段时间了。”

“哦？如果方便的话，要不要到我们店来打工？”这句话出乎我的意料，是故意取笑还是别有用心？见我没有回答，枪泽呵呵一笑，说：“只是玩笑而已，忘了它吧。”

我注意到从进门到离开，那位能干的经理将自己的视线一直放在宁宁身上，难道她的真正目标是宁宁？没错，从能力方面来看，即使是店长也恐怕无法超过宁宁的，店长自己也经常将店里的所有事物交给她来处理。可以说，这家分店几乎是由宁宁来打理、支撑的。

“那个……过会儿我有些话要对大家说，”店长捂着自己的肚子说，“唉……我的胃又开始疼了……”

这个动作可不是什么好预兆，我把视线移向宁宁——她也一脸迷茫，摇摇头。当我们在休息室集合后，店长那张发青的脸似乎也预示着乌云的逼近：“从总部发来了消息，决定将这里关闭、暂停营业。”

未完待续



白金殿堂

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

Persona4 黄金版





◆Atlus◆RPG◆2012年6月14日
◆白金难度：8◆白金所需时间：约140小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无


白菜

白金综述

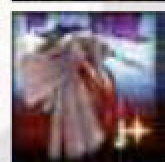
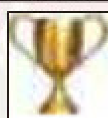
由于部分奖杯限定二周目以后才能获取，因此玩家不妨在一周目时轻松一下，只瞄准部分奖杯，然后善用二周目之后的难度调节功能来让其余奖杯实现得更轻松。一周目强烈推荐至少要完成“ビブリオマニア”这个全读书的奖杯，因为读书会耗去大量的时间，对于收集全Commu的计划来说是个不小的阻碍。能力值也要尽量提升到最大，这样在进行Commu时就没有无法选择的选项，一些特定Commu（正义、法王等）的触发时机也能提早。然后为了在二周目合成伊邪那岐大神，一周目一定要走真Ending路线。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	ゴ–ルデン制覇	获得其他所有奖杯
铜	王子様現る	救出天城雪子
铜	真の漢立つ	救出巽完二
铜	ストリップは店じまい	救出久慈川りせ
铜	ぼうけんはおわった	抓捕久保美津雄
铜	ラボ緊急闭锁	救出白钟直斗
铜	天使达の归还	救出堂岛菜々子
铜	そして雾は晴れた	抓捕足立透
银	おかえりなさい	救出マリ–
金	真実をこの手に	击倒イザナミ
铜	合体玄人	Persona合体完成50次
铜	特殊合体使い	进行过4身以上的特殊Persona合体
铜	鼻も笔の误り	发生合体事故
铜	ペルソナお买い上げ	从Persona全书中购买Persona
铜	マリ–にお愿い	首次登录技能卡片
铜	カ–ドコレクタ–	登录100张技能卡片
铜	临机应变	1次战斗中变换过5次Persona
铜	热心なりせファン	听过250种りせ的助言
铜	ハ–ドアタッカ–	一次攻击打出999以上的伤害
铜	优れた司令塔	进行50次总攻击
铜	バトル巧者	命中敌人弱点（WEAK）100次
铜	神ドロ–	获得50次ALL GET BONUS（战后卡片全抽取）
铜	欲望を掴む手	击倒黄金之手
金	力を示せし者	击倒マ–ガレット
银	刈り取るものを刈る者	击倒刈り取るもの
铜	フ–ドファイタ–	完食爱家的特别菜单
铜	ビブリオマニア	读过所有的书
铜	今日は动くぞ	从カプセル贩卖机购买道具
铜	ラッキ–!	在自动贩卖机购物时中奖
铜	みんなの欲の友	电视购物5次
铜	买い物上手	购买惣菜大学的特制コロッケ
铜	自炊系男子	制作便当5次大成功
铜	特別な女性（ひと）	与任意女性角色成为恋人关系
银	完璧な素质	能力值达到最大
铜	もう一人の自分ペルソナ	获得イザナギ
银	真実の力	合出伊邪那岐大神
银	ペルソナ全书中级者	Persona全书的登录率超过50%
金	ペルソナ全书コンプ	Persona全书完全登录
铜	オシャレ传道师	改变服装后进行战斗
铜	一目おかれる存在	考试获得年级第一名
铜	钓りマスタ–	钓上“海ヌシ样”
铜	真の绊	任意一项Commu达到MAX
铜	绊使い	10项Commu达到MAX
银	稻羽の传说	全Commu达到MAX
铜	违いのわかる男	在冲奈市的咖啡店喝咖啡
铜	映画评论家	在冲奈市看3次电影
铜	虫ハンタ–	在最佳时机挥动捕虫网
铜	ナイスアタック!	我方先制进入战斗
铜	お兄ちゃんは心配です	去医院看望菜々子3次
铜	新クイズ王诞生	在“マヨナカ横断ミラクルクイズ・决胜”中获胜

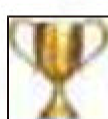

おかえりなさい

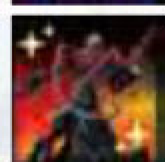
银杯


真実をこの手に

金杯

强烈建议在一周目就完成的两个奖杯。前者将永劫的Commu提升到MAX，1/2前往天鹅绒房间就会触发，后者通关真Ending就能获得，建议在一周目流程中一并达成。详情可以参考《掌机王SP》185辑的攻略。

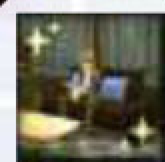



力を示せし者

金杯


刈り取るものを刈る者

银杯

考虑到两者都属于高难度挑战，特别是前者必须二周目以后才能挑战，而后者胜利后获得的最强装备也不会通关继承，因此不妨将两者都放在二周目进行挑战。如果没有特殊原因的话，建议调整难度选项，将造成伤害改为“多”，受到伤害改为“小”，可以让攻略过程简单不少。详细打法请参考本辑的“研究中心”。


ビブリオマニア

铜杯



书本的总量为32本，除了定期在商店街的书店购买外，在经常站在书店门口的男性那里接任务也能获得新的书。注意有三本书是在运动部的刚毅Commu事件中获得的，但如果加入的篮球（バスケ）部，则有可能错过。没有特别原因的话，建议还是加入足球（サッカ－）部。

《魔女探偵ラブリ－ン》：5/29在刚毅的休日事件中，选择“もらっておく”获得（完二救出之后，且篮球部的Commu等级必须是5～6以外）。

《数ってなあに？》：7/15有电话邀请，在7/17的刚毅休日事件中，选择“无理です”获得（篮球部的Commu等级必须是5～6以外）。

《THE 茶道》：8/10有电话邀请，刚毅休日事件中，选择“もらっとく”获得。

《THE 神道》：8/21的夏日祭典事件中获得。

《THE 面道》：前往爱家进食8次获得。

《THE 柔道》：5/23以后与书店前的男性对话接受任务18“本と交換”，给他一个“白桃の实”。

《THE 外道》：完成任务18之后，6/3以后前往书店前与男性对话，接受任务20“猫にエサをあげてほしい”，在不下雨的日子到河川敷土手给猫喂一条鱼即可完成。

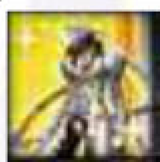


《害虫图鉴》：完成任务20之后，7/3以后前往书店前与男性对话接受任务34“ハードブーツが欲しい”，前往大浴场5～8F，击倒“ダンシングハンド”获得“重厚な皮”×5个，然后卖到武器店，就能购买“ハードブーツ”，交给男性完成任务。

《なぞなぞだいすき》：完成任务34之后，8/9以后前往书店前与男性对话接受任务40“オシャレな皿が欲しい”，前往剧场丸久座，击倒9F以后出现的“雷と风のバランサー”获得“オシャレな受け皿”×3。

《おおいなるそんざい》：完成任务40之后，9/26以后前往书店前与男性对话接受任务45“君は本の内容を覚えているか”，依次选择“技の威力”、“外道の作法”、“1虫2ページ”、“わたし”即可。





真実の力


银杯

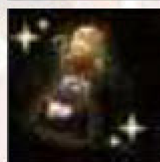
二周目合成伊邪那岐大神。十二身合体的其他素材都比较好找，注意运命ノルン是特殊三身合体，详情可以参考本辑“研究中心”。顺便一说，“ペルソナ全书コンプ”这个奖杯虽说要求完全登录Persona全书，不过伊邪那岐大神是不计算在内的。





稲羽の传说


银杯



新クイズ王诞生

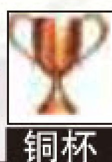

铜杯

全社交MAX和竞答大赛优胜。请参考本辑“研究中心”。



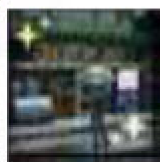


お兄ちゃんは心配です

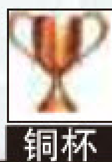

铜杯

虽然这个奖杯不难拿，但却很容易一个疏忽漏掉，一旦漏掉就必须等下周目才能补上了。11/22～27与特定的同伴对话（顺序为阳介、直斗、理世、完二、雪子、千枝），就能去医院看望菜菜子。其中只要达成3次就行。如果那段期间正在忙其他的事，可以先做一个存档，跳了奖杯之后再读取回来。

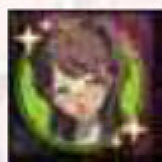




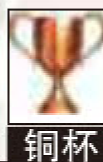
今日は动くぞ


铜杯

商店街南侧的**カプセル**贩卖机平时是扭不动的，惟有在下雨天时才能扭动，这个也是比较容易错过的奖杯。注意要完成这个奖杯，会耗掉一次行动时间，不想浪费时间的话不妨用S/L大法。



热心なりせファン





可以说是本作最难达成的奖杯。理世的助言是指战斗中和迷宫中出现在屏幕上方有头像和台词的助言。

为了达成这个奖杯，首先要疯狂地侦查敌人。敌人的七种属性弱点和无效各有两种助言，再加上敌人与我方的等级差分为强、正常和弱三种强度，一共有7×4×3=84种不同的台词。战斗中不断用L键侦查→取消可以不断刷出理世的助言，遇到符合的情况一定要刷出来再罢手。二周目游戏时，建议在理世加入前把经验值改成低，压下队伍的等级，这样就比较容易刷出强敌的助言。

当理世的Commu到达2之后，就会习得技能“相性サ-チ”，有了这个技能后进入战斗一般都会报道敌人的属性，正常遇敌的助言会比较难以听到，所以要先把这个助言刷出来。正常遇敌的助言分为正面进入战斗、背后奇袭以及被奇袭。

将敌人打成Down，击破敌人，同时Down和同时击破N体都有7人份的助言，一定要确实地拿到。部分BOSS战时也有特殊助言，例如天上乐土的クニノサギリ战，BOSS在改变场上属性时会有4种对应4属性的助言，操控同伴时也有相应的助言；祸津稻羽市的足立战与二周目天上乐土マ-ガレット战也有特殊助言；真Ending的最终BOSS战，对“几千の咒言”也有特殊台词。

最后就是状态异常、能力低下的7人份助言。共有毒、魔封、混乱、老化、激昂、衰弱、恐怖、恐怖逃走、DOWN、气绝、大伤害、濒死、战斗不能、攻击、防御、素早さ低下共17种类型。毒状态在秘密结社找B6F的“情欲の蛇”，老化找天上乐土1F的“逆行の砂时计”，恐怖找天上乐土2F的“ダ-クイ-グル”，虚弱找黄泉比良坂1F的“永远の砂时计”，魔封找黄泉比良坂2F的“ファントムナイト”，混乱和激昂可以靠KUMA最终进化后的新招来随机抽取（不过如果其他的都回收到了，这两个缺了也够）。以上异常状态推荐带上相应的Persona使用“淀んだ空气”技能来提升全场的异常状态附着率，然后用道具投掷敌人的耐性属性，因为防御后就不会中异常状态了。DOWN、气绝、大伤害、濒死、战斗不能这些伤害系的，换上最弱的防具去黄泉比良坂就能依次刷出来。攻击、防御、素早さ低下去刷秘密结社B5～B6F的“精神のダイス”。由于工作量巨大，建议玩家自己做个表来进行记录。



乙女风向标

栏目主持：半夏



高考终于结束，诸位考生辛苦了，请尽情享受这个最悠闲的暑假吧。在上一次的专栏中为大家介绍了Honey Bee旗下的“《星座彼氏》系列”，在游戏方面一向只力推一款作品的Honey Bee最近破天荒地公布了一款全新的作品——《青春揭幕》（原名《青春はじめました》），这到底是一款什么样的作品呢？就让我们一起来看一下吧。



内容简介

故事的主人公是一对双胞胎姐弟——双叶千岁和双叶千早。他们两个在小学4年级之前都是在父亲的老家农村生活，后来随父母搬去大都市居住，就在成为高3学生的这一年春天由于父母去海外任职的关系，两个人再次回到老家上学，住在祖母和叔叔的家里。转校的第一天，他们就和过去的友人再度相遇，还没来得及重温再会的感动，就被友人邀请参加一个俱乐部活动——青春部，一系列的故事也就此展开。



主角简介

和一般的乙女游戏多采用单一主角不同，这一次的主人公是双主角，一对双胞胎姐弟双叶千岁和双叶千早，双叶千岁高中3年级学生，比弟弟稍微早几秒钟出生，是个充满活力的女孩子，非常活泼，好奇心旺盛，是如果十分在意一件事情马上就会采取行动的类型，还没有初恋，十分憧憬初恋的感觉，正是充满幻想的花季少女。双叶千早也是高中3年级，和活泼可爱的千岁相反，给人十分酷的印象，有点冷淡的感觉，是个冷静的好青年，看上去言行十分成熟，其实和姐姐一样也是个好奇心旺盛的人，如果深入了解就能发现他有点小孩脾气的另一面。姐弟俩身为双胞胎，自然外貌十分相似，发色和眼睛的颜色都是一样，但是两个人的氛围却完全不同。活泼可爱的姐姐与成熟冷静的弟弟，两个人都一样抢眼。另外由于处在生长期，弟弟的身高略高一点，不知道姐姐会不会感到不服气呢。玩家在游戏过程中要分别选择操控姐弟两人从而推动游戏的进行，选择不同的角色可攻略的对象就会发生变化，而最终的结局也分为男生版和女生版哦。

青春部



青春部，这个乍一看十分无厘头的俱乐部，却在一群好朋友的参加下热热闹闹地开创了。其实青春部开创的初衷十分简单，那就是在最后1年的高中生活中为了不留遗憾尽情体验青春的美好而开设的俱乐部。青春部以“尝试去做有着青春特色的事情！”为主题展开各种各样的活动，活动的要求只有一个那就是让部员去做有青春感觉的事情。在俱乐部成立最初因为人员不足而无法立部，转校而来的主人公姐弟成了俱乐部的救星，随着他们的加入，整个俱乐部开始真正的运转起来。在这片离海很近的小村庄，主人公和一群个性丰富的朋友以青春部为契机开始编织属于他们也属于玩家的青春故事。

关键词

青春

正如游戏的标题《青春揭幕》，Honey Bee这次大打青春牌，将青春作为新作的主题。青春并不仅仅是快乐的，而是通过和朋友的相遇而产生的一系列的感情，由于暗恋而产生的悸动、因为误会而感到的寂寞、和朋友共同跨过困难的羁绊……这些充满酸甜苦辣的感情都是青春的一部分，一旦错过就不会回来，因此以青春为主题实际上是十分讨巧的，不管玩家是曾经年轻过还是正在年轻着，都能很轻易地融入到游戏中，感受那些美好的感情。

复杂却单纯的恋爱

游戏中强调那种朋友以上恋人未满的状态，不知道对方是否喜欢自己，甚至和朋友喜欢同一个人……这些学生时期经常会发生的事情都被制作商很好地把握并还原到游戏中，那种当时觉得复杂至极既甜蜜又酸涩的恋情，在长大之后就能发现其实是无比单纯感情，相信也能感动不少玩家。

友情

玩家通过在青春部内的活动，能够加深和朋友之间的感情，在本作中不只可以和同性成为朋友，也可以和异性发展成最好的朋友，并不是恋爱，而是享受友情的魅力，和朋友的羁绊也是相当美好的哦。

カズアキ

本作的角色设计和插画均由“《星座彼氏》系列”的御用画师**カズアキ**负责制作，她的画风纤细，色彩清澈透明，人物往往充满青春的动感，又让人感觉十分清爽，不同人物性格都能很好地表现出来，这一次相信她也能够很好地诠释这群充满青春感觉的少男少女。





◀▲出自绘师**カズアキ**手下的插画充满青春的活力。

结束语

带给我们优秀的“《星座彼氏》系列”的Honey Bee这次的作品让笔者十分期待，毕竟双主角的设定还是满具有新意的，不过目前具体角色以及声优都还没有公布，能不能用一个华丽的声优阵容抓住玩家的眼球呢？让我们一起拭目以待吧！

牧场生活

栏目主持：半夏

上一次的专栏为大家带来了《牧场物语 初始的大地》里主人公以及部分女主角的形象设计图，能够从设计的小细节中窥视角色的性格是一件非常有趣的事，这一次就继续为大家介绍剩余的三位女主角，另外还有可爱的动物登场哦，牧场粉丝不要错过。

蒂娜（ティ-ナ）

她是女性结婚候补中最有活力的一个，因此设计过程中的表情也是最丰富的一个。整体衣服选择了鲜亮的橙黄色，能够感受到她好像太阳一样的热情，头顶和衣襟纽扣装饰着象征幸福的四叶草，为了收发物品、搜集情报而不断奔跑的她背着巨大的包，里面放满各种需要邮寄的物品，同时搭扣的设计能够很方便地开合。短裤以及平底运动鞋看上去就十分适合奔跑。手套能在炎热出汗时起到擦汗的作用，袜子选用了和手套一样的颜色，更加统一。



小鸡



本作中的动物们也都经过全新的设计，3D建模也和以前不同，更加可爱，也和本作风格更加统一。游戏中先是确定了牛、羊、牦牛等动物的设计后，再确定鸡也要重新设计。重新设计的鸡有可爱的三根尾羽，看上去非常精神，仔细看的话能发现咖啡色的鸡腹部是有花纹的。小鸡摇摇晃晃的形象也让人产生怜爱，而更加喜欢。

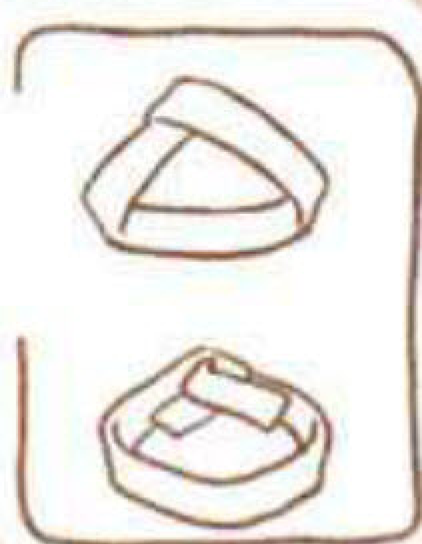
尤利一开始设定偏向中性，是个非常独立的女孩子，再加上是学设计出身，如何让其显得与众不同颇费设计师的一番心思。最后采用了类似中世纪贵族风格的设计，绿色的上衣和七分裤暗示了她对自然的喜爱，略微有些长的泡泡袖，让她的手指能刚好缩进去，符合她害羞的个性。眼镜是读书时留下的，意外地成了她的萌点之一。裤子上的小吊带和短皮靴可以说是专门体现她作为设计师注重时尚的地方。



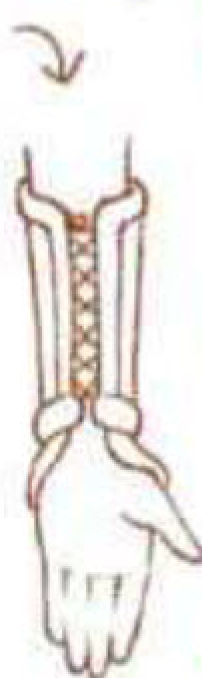
尤利（ユ-リ）















伊吕波（イロハ）

在设计角色时第一个被设计出来的就是伊吕波，由于她在锻冶屋工作，因此穿着比较利索，但是作为日本的传统女性，体现传统之美的地方也有很多。喇叭状的七分袖搭配皮质护手，能够让其在工作时自由挥舞锤子，头发由发带束起也比较方便工作。身上的花纹充满和风，由于其出生在冬季，因此发带和衣服都采用作为她的诞生花的水仙花花纹，仔细看的话就能发现，皮质护手以及鞋子后面也有水仙花花纹哦。

（未完待续）

Vocaloid通信

在160辑曾为大家介绍唱见和Vocaloid的关系，并对当时即将登陆上海的ANS演唱会进行了报道，后来由于种种原因ANS被迫取消了，当时觉得十分遗憾，而在不久之前香港举办的“Miracle Vox2”弥补了这一遗憾，ANS in HK带给笔者的震撼超乎想象，下面就由笔者为大家带来本次活动的详细报道吧。

关于Miracle VOX

“Miracle VOX”中文意思是“奇迹之声”，寓指Vocaloid的虚拟之声在网络和现实掀起的巨大奇迹。该活动以在香港普及宣传Vocaloid为目的举行，以同人商品展销、软件使用者心得交流、COSPLAY、迷你LIVE等丰富多彩的活动形式召开，第一届活动吸引了大量V家粉丝参加，普及了V家知识的同时吸引了更多的人对V家的关注。经过各方面筹备后第二届活动于2012年6月24日在香港召开。这一次的活动规模更大，吸引了40余家社团参展，4000余名观众到场，其中还有许多优秀的COSER。作为当天压轴演出的“ASIAN NEW STORY LIVE IN HK”更是取得了相当热烈的反响，为这次的活动画上了圆满的句号。



同人展区

一进入会场就能看到本次活动的主舞台，而各家社团的展区就围绕在主舞台四周。所谓同人，就是在原作基础上的各种再创作，这一次的同人作品形式也多种多样。例如原创的V家CD、各种海报、明信片、漫画、绘本、纸膜等等应有尽有，让人眼花缭乱。

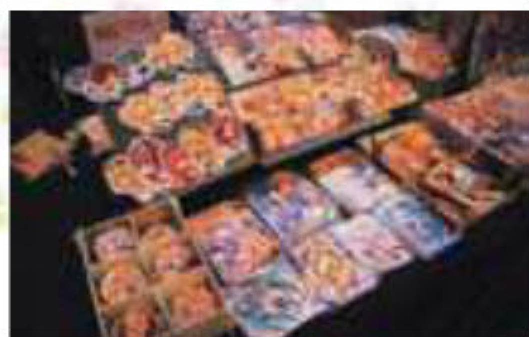


◀会场整体，半夏到得太早了，大家还在准备中。









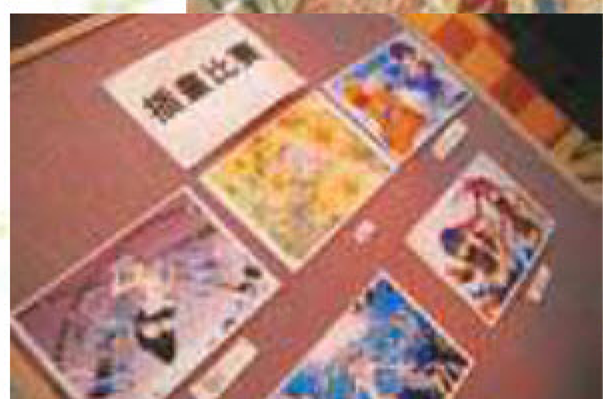
▲▶社团自制同人周边。



◀使用Vocaloid的自制CD。



▼官方商品可以买来纪念。





▲▶会场还有各种丰富活动。

COSPLAY

在会场还有一道亮丽的风景线那就是众多V家的COSER了，几乎走几步你就能看到初音从身旁跑过，买东西时会看到KAITO竟然是收银员，坐下观看节目发现镜音就在你旁边……在香港V家歌曲的普及率真的不容小视，很多COSER都COS成歌曲中的形象，他们穿行于会场中让人在一瞬间分不清自己究竟在现实还是在歌里行走。









ANS

ANS全名ASIAN NEW STORY LIVE IN HK，是由在日本唱见圈活跃的事务员G领衔集合众多优秀歌手以在亚洲地区宣传Vocaloid为目的进行的演唱会。这一次参加香港演唱会的歌手包括ぱこた、そらる、祭屋、96猫、りせは、ほんこーん、nero、koman、のある，演奏方面由ショボン、[TEST]、mao、事务员G担任。熟悉唱见歌手的读者相信对上面的名字都不会感到陌生，这一次的演出者几乎都在“niconico大会议”表演过，阵容可以说相当华丽。演唱会开始后第一个出场的就是ぱこた，他以声音酷似GACKT而出名，即搞怪又帅气是他的特色，一首《ダンシング☆サムライ》将会场气氛炒到最高。之后经常稳占“歌ってみた”榜单榜首的96猫登场，和ぱこた合唱《千本樱》，整场演唱会正式拉开序幕……即使对唱见感到陌生也没关系，音乐可以拉近大家的距离，之后演唱会上祭屋演唱了《イカサマライフゲイム》、《ネトゲ废人シュプレヒコール》；りせは则唱了十分卖萌的歌曲《素晴らしきニャン生》；香港籍歌手ほんこーん的《深海少女》十分令人感动；副会长nero的《梦食い白黑バク》、《东京テディベア》展现了他超高的现场掌控能力；ぱこた的《歌に形はないけれど》将会场气氛推到一个小高潮；そらる则演唱了代表歌《文学少年の忧郁》、《二息步行》；钢琴王子koman自弹自唱了《rain stops, good-bye》……一系列大家耳熟能详的V家歌曲引发全场大合唱，会场气氛更是一直保持热到爆棚，尖叫声不绝于耳。最后在全员合唱的一首《Fire◎Flower》中整场演唱会落下帷幕……对于唱见厨、V家粉丝来说这都是一场相当棒的演唱会，那一晚的香港有那么一群人因为一样的爱好聚集在一起，一起尖叫、一起感动、一起哭泣……







Vocaloid——掀起无数奇迹的声音，希望奇迹一直延续，希望更多的人能够认识它。

话说之前在微博发表招募Cosplayer的消息（http://weibo.com/kurorosp），百度“掌机王SP”贴吧立马就有读者“挖坟”，说本人创办“游俏小筑”的真正目的是为了组织“后宫”，好桑心……其实在下只是被UCG的九兵卫威胁，给他在微博上的《OtaQ》找嘉宾而已（T-T），所以各位一定要相信在下，该栏目可是为了服务“大众”的呀（众编：少解释，没见什么时候服务过我们！）。回到正题，本辑的嘉宾又是一位美女游戏策划哦，话说怎么那么多萌妹子是游戏策划……

贤儿

昵称：贤儿
年龄：永远的17岁（喂喂！）
身高：168cm
生日：3月5日
职业：游戏运营策划
星座：双鱼座
性格：单纯、热血、有点爱哭、略带傲娇
喜欢的游戏：《三国无双》、《幻想传说》、《初音未来》
喜欢的动漫：《海贼王》、《猎人》、《未来日记》、《FATE》等
喜欢的颜色：白色、蓝色
喜欢的电影：《复仇者联盟》、《变形金刚》
喜欢的音乐类型：燃系
喜欢的异性类型：成熟、稳重、要有肌肉
口头禅：这个嘛……











酷洛洛：贤儿你好呀，先来给读者们打个招呼吧！

贤儿：大家好！我是贤儿～如你所见，性别女，是个喜欢cos、喜欢动漫、喜欢游戏的死宅！

酷洛洛：话说之前有几位嘉宾也是做游戏策划的，难道做游戏策划的都是美女……

贤儿：这个嘛……今天天气不错哈，好多策划在天上飞呢！（喂喂，不带这么敷衍的！）



酷洛洛：贤儿是做哪款游戏的策划呀？

贤儿：目前是在盛大游戏的传奇工作室，负责的游戏是《传奇3》，这是2003年起的老游戏了～也是中国网游的始祖之一，但是可能现在许多年纪比较小的玩家都没有听过呢～

酷洛洛：《传奇》啊，好怀念……话说做运营策划有没有哪些比较困难的地方呢？我想不少读者都会颇感兴趣的。

贤儿：我觉得最困难的地方是“想法”。这个想法也可以分作两个部分来看待：一是你热爱游戏的“想法”，当你所热爱的游戏转化为工作的时候，这就转化成了一种责任，你的想法就会随之而变，大多数人在走上游戏策划这条道路的时候，因为这个问题而放弃了这个行业；二是对版本内容与活动的“想法”，这一个想法取决于你阅历与创意，也是非常困难的呢～

酷洛洛：贤儿最近有追些什么新番呢？

贤儿：最近在补《潜行吧！奈亚子》和《散华礼弥》。题材比较新奇，个人蛮喜欢，不过其实都不算特别新的新番了。主要我比较喜欢囤积一定的量之后补完，比较爽快哈！一周一集地追实在太吊胃口、太劳心劳肺了（TAT）。话说最近有好的新番求推荐~！宅片腐片少年向的我都喜欢的哦！

酷洛洛：话说《复仇者联盟2》、《钢铁侠3》、《雷神2》、《美国队长2》都一次过公布了，喜欢"妇联"的贤儿有什么看法？

贤儿：非常期待的说！其实喜欢"妇联"的原因就在喜欢钢铁侠、雷神与队长。每一部我都在影院观影过数次！""妇联"这种英雄人物大集合跟当年的动画《羽翼》一样，实在是深得我心啊！不过有听说《钢铁侠3》要乱入几个演员，有点担心呢~









酷洛洛：贤儿是从何时开始接触掌机游戏的呢？

贤儿：小学二年级的时候，因为达到父母要求的成绩获得了个GB，从此走上了游戏人的不归路……

酷洛洛：贤儿目前在玩什么掌机游戏？

贤儿：目前正在把PSP上《初音未来　女歌手计划2ND》补完，想要困难模式过关，还真的要下很多功夫呢！另外入手PSV以后，《无双NEXT》也在努力通关中！

酷洛洛：话说《初音》要出PSV版呢，贤儿有没有打算连白色PSV也一起入手呢（坏笑）？

贤儿：（T_T）欺负人……这是个坑！而且是个大坑~只能等搬砖攒够了钱以后慢慢跳了……作为一个白色控，实在是想入啊！






酷洛洛： 看了下“择偶条件”，成熟、稳重、有肌肉……这难度貌似不低呀。

贤儿： 这个嘛～其实只要一般茁壮成长的青年都能达到吧（小声：其实还想附加一条同样喜欢二次元的说……）

酷洛洛： 这样呀，那如果是二次元角色，你觉得哪位可以符合自己的异性类型条件呢？

贤儿： 那当然是孙策——伯符大人啦～这是我最喜欢的《三国无双》的角色！

酷洛洛： 好了，时间差不多了，最后让贤儿给大家说几句话吧。

贤儿： 感谢大家的支持～同时也希望《掌机王SP》继续大卖！XD

酷洛洛： 好敷衍啊喂……




游俏集会所 紧急任务

任务内容： 向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件： 请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励： 来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail： pgking@263.net

掌门人

夏天来了，天气热了，白天睡觉的欲望更强烈了，但是为了工作，忍着；而到了晚上，却总觉得有一些事情还没完成，哪怕是练级没达到目标、小说没看到可以合上书本，都不想睡，于是陷入了一个很奇怪的循环。虽说很早以前——早在几年前就立志要让自己早睡早起，但却从来没实现过……看来对于我等游戏玩家、尤其是没家人约束的游戏玩家来说，规律的作息时间是相当考验自制力的。好吧，我承认自制力不够，但我会以此为目标继续努力的！开篇吐槽完毕，接下来就交给大家了！



车龙与风龙

一日我和同学教一个新手猎人刷怪，那新手打了几局对我们说：“哎，我们去打那个车（轰）龙吧。”我们顿时无语，边纠正边笑他，还没笑完我同学开口：“我那风（岚）龙的统（铳）枪还差点材料，待会一起刷了。”我顿时无语……

北京 郝骏

半夏：居然是铳枪……我一直以为是统枪的……

乌冬：这令我想起了鲁叔的就（蹴）脚术。

马修：貌似很多人都有些习惯念错的字啊。

阿鲁：你的同学跟我一样幽默。

悲剧

因为偷偷用电脑下了新作《神孕》被老娘发现，导致俺老娘一气之下砸了我的PSP，这是我的第一台掌机，陪了我4年之久，给了我无数快乐，现在很伤心……

贵阳 许弘啸

阿鲁：你老娘竟然能发现你用电脑下的是PSP游戏？要不下次把文件后缀名改了试试？

苍穹：我觉得重点应该不是文件的格式，而是游戏的名字……

马修：下次记得建个文件夹，起“考试模拟题”什么的名字，然后把名字糟糕的游戏名改成“2011全省统考”什么的，再给系统设定隐藏文件名……放心，PC上打不开PSP的ISO文件的。

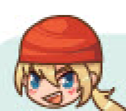
胧月：马修果然很有经验啊！

酷洛洛：这算不算在教坏小朋友？

只言片语 买了一张32G的红黑卡，很好用。（广州 洪哥）

掌门话题 大家在游戏中爱用的职业和武器

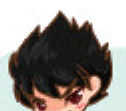
（该话题由沈阳读者付伟健提供）


LIKY

基本还是以近战武器和职业为主，不过不太喜欢用游戏中默认的第一职业，这种职业基本都是能力平均的多面手，没啥特点，可能会选择刺客、盗贼之类。


白菜

先说职业吧。以前非常喜欢RPG类游戏中的法师角色，因为代表着游戏中的最高输出，而且技能往往华丽到爆表。几年之后又觉得战士系职业不错，存活率高能够保证队伍的稳定性，而且打近身战也不吃亏，有一种冲阵的热血快感。于是玩《DNF》时，毅然选择了法师系——能够冲阵在前的战斗法师。武器嘛，中华武术情节熏陶下比较喜欢冷兵器，特别中意其中长棍“神武不杀”的精神，所以只要游戏中有使用长棍的角色，一般来说都会全力培养的。


苍穹

除了《重装机兵》等少数作品外，个人常玩的游戏大多是以冷兵器作战为主的，所以比较喜欢刀剑类武器。《火纹》从有“剑圣”一职后就非常青睐这个职业，虽然后来因为能力上限的压制导致剑圣的伤害输出有所弱化，但华丽的必杀动作依旧让人欲罢不能。至于当年玩PS2的《MH2 dos》时用“双剑+太刀”的事儿我会说么……


阿鲁

本人是个法师控，在有法师的情况下肯定是优先选择啦！如果没有法师，那就会优先选择远程攻击职业，例如弓箭手这类，无伤屈死敌人的感觉可是非常棒的。武器方面最喜欢应该是弓，可能因为本人是射手座的原因吧……


马修

最喜欢的武器，应该是“《无双》系列”里的长柄兵器了，动作大开大合而且范围大。至于最喜欢的职业么……其实是RPG中无忧无虑的NPC，但是真的超羡慕大神一郎那种啊。


酷洛洛

以前的话大多都是选择法师类职业，自己比较喜欢远距离群杀怪物的快感，不过近几年心态有点改变，开始喜欢选择肉盾型或治疗职业。


乌冬

《怪物猎人》里最爱用的武器是锤子，大地一击把怪物砸出硬直时非常爽快，2代加入晕眩值系统后爽快感进一步提升。至于职业应该是枪手，特别是《FFTA》里面的，远程攻击还带各种异常属性相当有魅力。


半夏

最喜欢的的职业是魔法师，最常使用的武器是魔法杖，能够操纵元素进行大规模攻击是一件很爽的事情。假如是网游的话能够用法师单独升级不需要依赖别人，而单机游戏的主要原因就是法师大多是长发长袍的美青年。

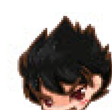

胧月

PVP类游戏我是比较保守的风格，喜欢炮台型的职业或种族。PVE类的本来也挺喜欢法师，在《女神转生OL》的影响下从此毅然放下法杖，转型可操作性更强的近战。实体武器喜欢外表朴实但性能上佳的日本刀；非实体武器，像精神攻击类的歌声啊、演讲啊一直甚觉犀利。

砍号重练

支持已经连续几辑被其他小编称为“苍老师”的苍穹砍号重练，因为这是个人气节问题。白菜老师是有钱人，编辑部内高富帅中就属“富”字当头，《掌机王SP》缺白富美啊……

上海 杨雪


苍穹：杨读者所言甚是，正所谓“粉骨碎身浑不怕，要留清白在人间”。“穹妹”这种外号完全跟个人的风格相悖、“苍老师”的外号容易被人误会……果然还是得砍掉重练啊（望天）。


半夏：两个字的小编名就有两个吐槽点，这么好的号怎么能砍掉重练呢？


白菜：富明明应该是鲁叔的专利！


马修：看着半夏堆积如山的手办，我对编辑部缺白富美这一说法略表质疑啊。

虽然我是任饭

虽然我是任饭，但买的任氏掌机都有问题啊。最早买的GB是山寨版，叫GB BOY（当年无知啊）。GBA SP是前光的，用了一会儿才看到有3个亮点。NDSL只玩了小半年就去换了PSP（一直陪到现在），iDSL玩了半年轴坏了，现在只能180度玩……不过经摔还是可以的。

杭州 梁小东

白菜： 里面有一条很奇怪啊！这不是任饭的所为啊！

马修： 虽然我的NDS从没出过问题，但断轴的确困扰了无数的NDS玩家啊。3DS和即将推出的3DS LL都很注重轴了，希望整个3DS时代玩家不会被断轴的问题折磨了。

四格漫画 **白菜的年假**



天大的缘分

最近跟《掌机王SP》结下了天大的缘分，在181辑，我刚写完回函表，北京的哥们就打电话告诉我，说他把我的iDSi弄丢了；182辑我刚把回函表寄走，到学校我基友就对我说，他把我PSP弄丢了。此时此刻我胆战心惊地写回函，我的PSV千万别丢了啊！

庐江 CJの小孩

阿鲁： 那得看你的PSV在谁手上……

白菜： 你的游戏机借的都是些什么朋友啊！

马修： 这个ID很熟悉，话说再写调查表前，记得把借出去的机器要回来啊。

春天来了，恋爱的季节

我又遇见我的“爱花”了，其实是同班同学，在我的“穷追不舍”之下，终于追到手了，现在好幸福！（我知道，现在最重要的是高考，我们不会影响成绩的），高考加油！考好了就去见父母去，嘻嘻。

清镇 只爱于你

交了一个女朋友，很漂亮，叫ZZD，这张回函表都是她帮我写的。希望能给我带来好运，嘻嘻……

清镇 只爱于你

白菜： 既然这位同学这么说，就让你上一下“掌门人”吧。

阿鲁： 看回函表有感，最近晒妹子的玩家好像逐渐多起来了。

酷洛洛： 这篇高考前的回函，酷洛洛现在才看到，在此表示抱歉，其实刊登这个，酷洛洛只是想知道后来你们怎样呢，难道真的见家长（很兴奋）？话说“又遇见”是什么意思……

阿鲁： “又遇见”代表他们学校的“爱花”很多。





只言片语 《十三支演义》的猫耳各种萌。（南宁 猫猫）

炫富

前几天运气不错，本来想入《火纹》限定3DS的，但因为之前预定了《初音》限定PSV，钱不够了，就退而求其次锁定夏亚限定版3DS。在淘宝上突然找到一家，1828元主机+游戏，当即拍下、付款。等我过了两个小时再去看，哇！价格瞬间涨了300多元。再看其他店，同等配置都在2200左右。真是RP大爆发啊……

赣州 卫佳昊

**苍穹：**对于这种“赤果果”的炫富行为，我的意见是挂到城墙上，各位怎么看？

**阿鲁：**打倒土豪分机器咯，嘿，巴扎黑！

**半夏：**这位同学还有没有好运气帮我找个PSV初音限定版（orz）……快被限定版折磨疯的半夏郁闷飘过。

**马修：**不差钱的半夏也在郁闷啊。



183调查之你对于《灵魂献祭》是否能接受？

完全可以，通过献祭以获得强大的力量，这考验玩家的取舍，我很爱这口，BOSS的造型够奇特，总之我很看好！

台州 L.H.

在《灵魂献祭》里看到赛伯拉斯了，激动啊，三个头设计得好帅。

沈阳 赛伯拉斯

太……猎奇了！

武汉 曾子

能接受，很适合我这种重口味玩家，嘻嘻。

石家庄 小男子

略重口，表示淡定围观。

太仓 血祭狂歌

能啊！为什么不能呢？这游戏有什么不能接受的呢？

贵阳 孤狼

一直以来都比较乐于见到真正的“高威力伴随高风险”设定的游戏，只要游戏的真实效果不像《战争机器》里用电锯时番茄酱满天飞，我也不会反感的。

桂林 豆腐

还好，不过我不会长时间玩，画面太阴暗了，不如《MH》的清新。

常州 神叹

能接受，就是出3DS上我也一定会玩。

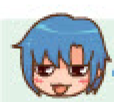
潮安 猎人

这要亲自玩了游戏才能下结论啊。

桂林 艾斯

能流行但不能火……

韶关 Sioume

**马修：**接受和不接受的基本上是一半对一半，不管怎么说，能努力去摆脱对Capcom、对《怪物猎人》的依赖，也是索尼作为硬件厂商的一大进步。至于如此极端的风格，相信也是为了尽量与《怪物猎人》拉大相似度吧。最后，就看游戏发售后玩家的接受情况了。

184辑调查之你对本届E3的评价及看法

很担心Wii U以后的路，PSV也是。

汕头 Melmen

没有公布好游戏：3DS没公布想玩的，PSV太冷门，E3上还是没有《怪物猎人4》的消息。

玉林 日复一日

索尼和任天堂似乎都更注重家用机。

广州 闷酱

出了很多新游戏，但我一个diao丝，就只能看看了。

南昌 Dead-Drarden

很多让我与更多人期待的大作层出，又有新趋向明确告知观众，再加上新作、心急的发布与试玩，面向性又广，本届E3着实不错。

南通 Cloud.M.Rex

一如既往地看新游戏出场。

苏州 老总

很多大作公布，有不少是我喜欢玩的类型（虽然我都玩不上），游戏宣传片让人激动，特别是《战神》新作，奎爷超霸气！

河池 眠鼠君

一年比一年精彩！

杭州 Deep throart

没什么我喜欢的游戏，我只有PSP，没有PSV或PS3。

广州 洪哥

仅有NDS的玩家一边等待《口袋妖怪 黑2·白2》，一边仰望3DS、PSV、PS3、X360、Wii U的新作……

本溪 小鱼儿

**马修：**本届E3的看点还算不错，但把3DS LL放到E3后发布也着实让E3少了不少看点。怎么说呢，能看到这么多大作公布，尽管没几个自己想玩的，作为游戏玩家也是很开心的。

只言片语 看了PSV版《初音》新作的宣传视频，一个词总结：华丽！（郑州 苍翼）

玩家画廊



武汉 光心W

马修：呃，虽然说的是喜爱掌机，但眼睛挺瘆人的。



天津 才子

马修：话说按年龄计算的话，当年《饿狼传说》的二号主角现在也该是宗师级的大叔了。



福州 旗手PON

马修：啪嗒嗲是典型的造型简单但形象传神啊。



佛山 修-Ryi

马修：买PSV和买《新·深爱》矛盾了，考验你更喜欢哪个的时候到了！



吉林 蜡笔

马修：人一旦喜欢上了某样东西，钱包君就会遭殃啊！

你一言我一语



乃们不能这样……在184辑的小编寄语把鲁叔安排到这样一个位置！你们挡住了他扇子上的虎牙！鲁叔会心碎的，你们不能这样！

刁蛮の乐

阿鲁：不管他们怎么挡，虎牙永远在我心中！

高考完了但心里还是忐忑不安啊！整天想考得不理想怎么办……

湛江 马骝

马修：唉，跟我一样，等待结果的时候实在是煎熬，其实完全没有必要的……现在高考成绩已经出来了，马骝同学考得怎么样呢？

《掌机王SP》的白菜和《UCG》的沙迦都如此期待《跨界计划》，超高兴！

上海 惑星の雨

马修：不得不说，这款集合众多人气角色的游戏，让很多人看视频都燃起来了。

183辑光盘最后的"小编审碟花絮"萌翻我了！还有各种吐槽字幕和串场萌杀我！小编你们真可爱！

河池 眠鼠君

苍穹：看过184、185辑的"审碟花絮"后，会不会觉得小编很邪恶？

3DS的《口袋妖怪全国图鉴Pro》会有美版吗？

深圳 小小民

马修：美国是《口袋》的大市场之一，美版一定会有的，看什么时候能放出下载吧。

同桌总是作业做得好快，回家就看动漫玩游戏，我每天回家看着作业那叫一个伤心……

上海 Labit

马修：放平心态去做作业，也许你就不会觉得又慢又煎熬了。

我是学服装设计的，由于经常画设计稿，创作灵感渐渐降低，而这个时候静下心来，泡杯茶，看看《掌机王SP》，总会有意想不到的启发，表示很神奇。

湖州 斯介克汀

马修：嗯？是游戏中的各种服装的启发么？

终于知道什么是成长了，当年初生牛犊不怕虎的小子，听不进别人的话，只有自己经历过才会明白，才会学会去珍惜，可是却为时已晚啊……

柳州 小橘

马修：大多数人都是这样的啦，然后等你以过来人的身分劝告别人时，他们也听不进去，等亲自经历才明白……

不知道为什么特别欣赏修哥，从一开始就是，想了半天发现修哥没什么出众的啊？大概也就一大众脸级别，百思不得其解啊，求分析。

杭州 Sky-break

马修：其实很简单——因为你特别喜欢大众脸！

小编们觉得最幸福的事情是什么？

玉林 陈海松

马修：我个人来YY下，在解决了婚姻家庭买房子医疗支出等俗事后，游戏机、游戏随便买也不会影响到当月生活质量（orz）……

高三的孩纸们已经放假了，而我要面对如小山的专业书，各种羡慕嫉妒恨啊！

上海 郑一帆

马修：上学的孩纸们已经放假了，而我要整理如小山的稿件，各种羡慕嫉妒恨啊！

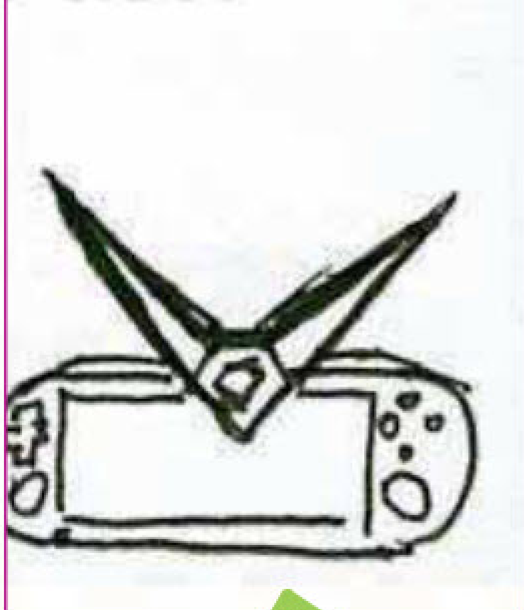
通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
北风水君	182	玩家点评	战国BASARA 群雄编年史	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 掌机发展得太快了，真想全部拥有。（合肥 Wwy1151229）

广汉 阮黄



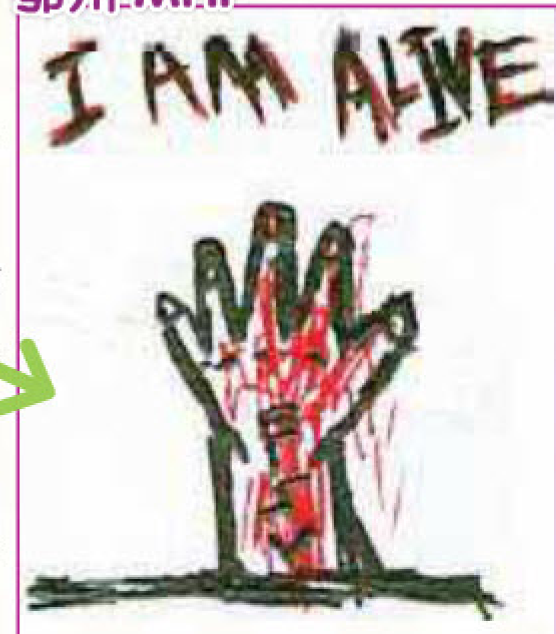
马修：嗯？酷洛洛限定版PSV么？



哈尔滨 BLOOD

马修：嗯，把男性画这么帅的，一定是女孩子。

鄂州 MHF



马修：MHF一直为PSV着急，希望索尼别让FANS失望。

马修：这图竟然让我想起了《梦幻模拟战》……

马修：服装上看，这个大眼妹子似乎是初音？



合肥 还那时



天津 暗影之刺



江阴 一醉方休

马修：胡子、刀疤，这个是奎托猫？

心态

《DQM》发售后，我每天就沉浸在抓怪和升级之中，废寝忘食的日子又到来了。不过上班族魔咒又生效了，看到论坛上不少人已经通关而我还在图书馆抓怪升级，只能告诉自己：不要和宅男比速度，咱是玩游戏不是被游戏玩，慢慢享受才是养成类RPG应有的心态。

肇庆 我是穷人

半夏：这才是最正常的游戏心态啊，你看我去年的游戏还没通关，却已经被白菜老师剧透无数次，依然很淡定。

阿鲁：通关其实不重要，享受游戏的过程才是最重要的。

马修：作为《口袋》玩家的本人表示强烈赞同：就是这种心态！能慢慢享受游戏是一种福分啊，要是能不被迫坑掉就更赞了。

《掌机王SP》书刊 奖品退回名单

以下为《掌机王SP》的奖品退回名单，且名单上的中奖者至今未能联系上。看到该名单后请尽快联系读者服务部（电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net）确认姓名及地址，以便我们尽快为您发放奖品。

城市	姓名	中奖备注
台州市	贺阳	173辑大奖、176辑DVD奖
三河市	李宗灿	171辑大奖
江门市	汤展昊	175辑幸运奖
贵阳市	唐剑	174辑DVD将
上海市	王菁益	174辑幸运奖
宿迁市	徐雪成	178辑幸运奖
广州市	姚一帆	173辑DVD奖
徐州市	袁义海	172辑大奖

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有一下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、22辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、41、43、55辑、第62、63、65、71、74、75、77~79、83、84、88、89、91、92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、158辑，定价：9.8元， 160、162、163、165、170、171、178、182~185辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：16元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15~18、28、38、42~46、52、54、55辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》，定价：28元，《PSP专辑VOL.14》、《PSP专辑VOL.16》、定价：32元，《PSVita专辑VOL.2》，定价：32元，《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.6》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，《怪物猎人狩猎志VOL.12》，《怪物猎人狩猎志VOL.13》，定价18.00元。《3DS专辑VOL.2》，定价32.00元。《手游PLAY》第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》第9~12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 《P4G》都有官方中文版了，我相信《FFX》也一定会出PSV版的官方中文版——你敢出，我就敢入！。（马鞍山 玮园长）

《深爱》主题活动

“那些年，那些事”圆满结束！

在第184辑《掌机王SP》上举办的《深爱》主题活动，“那些年，那些事”征稿活动已经截止，收到了不少玩家发来的邮件，下面就放出部分优秀作品给大家欣赏，上书的同学都会获得由我们送出的《深爱》Q版角色胸针饰品一套。



1 2009年的深秋，我和你初识。那时的你，艳若桃李，凛若冰霜，仿若你的名字，仿若那年的风。



2 你的皓齿明眸依旧，而我心已老。

转眼之间，相恋已接近三载。

有时骄横伤人，有时娇柔依人，玫瑰多情亦多刺，却与你相似。



3 虽然有时你的小暴力让我有点困扰，但是作为男人，抖M就是我们的特权嘛。来～再用力踹我吧！



虽然有时看到你谈“弟弟”的时候，那种表情我有点难以接受。不过谁没有点爱好呢，我也非常喜欢小萝莉嘛。4



虽然有时你很在意你的某些稀有资源，不过不要紧的凛子，哥哥我就是那种喜欢贫乳的绅士喔！5

6 虽然我们这共同的三年有时会有争吵，但你生气的样子依然那么可爱。



入围作品

宁宁，生日快乐！

投稿人：狼鬼霸刀

入围作品

某日在给爱花拍照，老妈一声『又在那犯什么神经呢』，猛一回身在扭头，看到如此脖子疼的爱花……

投稿人 雪域龙魂

凛子你不想和我一起旅游吗？不想和我睡觉吗？我好伤心啊，呜呜……

入围作品

投稿人 星尘记忆-小小玩子Φ

虽然屏幕外的我无法感受到你的手艺，但你的心意我感同身受。7

屏幕相隔两个次元，让我们有太多无法分享的体验。

但是，午后的片刻时光，那段惬意的小憩，我们可以一同分享。以前也是，以后也是。8

依然记得那时的誓言。

这么做感觉有点害羞，但是我还是想对你说：

感谢你这些年的陪伴，我也会回应这份跨越次元的心意。

因为有你，为爱相随。9

优秀作品

投稿人 壳藏院忽之斋

FAQ电台

栏目主持 LIKY

相信大家看了本辑新闻已经知道，3DS和3DS XL终于要登陆香港和台湾了，而且中文游戏已经现身，这对于广大国内玩家而言无疑是一个巨大的好消息，相信神游版的主机也会很快公布了吧，让我们一起期待，下面来看看本辑的问题吧。

买了3DS后，系统一直没有更新过，日版的系统更新是不是3DS无线开启后，点本体设置-本体更新，下一步、下一步一直点？对电量又多少要求？要边充电边升级吗？

上海 王菁益

系统更新方式基本如你所说，步骤没什么复杂，稍懂日语基本没问题，至于电量要求当然越多越好，保证更新时不能断电。更新时间跟网速以及服务器状况有关，有时候网速不佳折腾几十分钟也有可能，另外，如果更新的固件比较大，更新时间当然也会更久，插上充电器当然最好，有备无患。顺带一提，有些新发售的游戏会带有固件更新程序，用卡带更新就非常快了。

★·★·★·★·★·★·★·★·★

PSV看不到电量的“%”，索尼以后会更新吗？（自认为不会啊。）《掌机王SP》可以邮购吗？每天跑书店好累的说，我指的是还未发行的。

无锡 金圣韬

你说的是电量百分比的显示吧，说起来这也不算什么难事，PSP都有，PSV不可能差的，相信以后固件更新索尼会加入（个人猜测）。关于邮购，如果你想了解最新的上市消息，可以关注我们官方网站（http://www.ucg.cn），新书上市会第一时间在上面公布消息，并提供网上邮购。

★·★·★·★·★·★·★·★·★

我拿PSV玩《魔界战记》的时候，有时候突然就卡住了，这是为什么，卡带没拔，按PS键退出来重新进还能玩，为啥啊？被坑了好多次而且没有SL……

吉林 张忠鹏

从目前的消息来看，PSV版《魔界战记》并没有大规模的死机BUG的报道，所以很可能是你PSV主机系统问题，你可以尝试将PSV固件更新到最新版，然后再看看，还是不行的话只有多存档了……

★·★·★·★·★·★·★·★·★

任天堂e商店里的付费内容如果一不小心错删了，再买还需要付费吗？因为没试过，所以想请教一下小编。

山西太原 南部响介

不需要再次付费，不小心错删的话登录e商店重新找到该游戏软件，原本的“购入画面にすすむ”选项会变成“再受信画面にすすむ”，选择后确定内存卡有足够的空间，重新下载资料即可。

只言片语 期待3DS和PSV的《创造球会》，养成系统比较有趣。（丹东 隋欣）

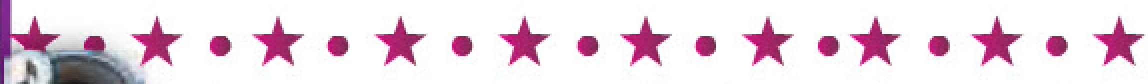


为什么3DS游戏比PSV贵出那么多?

沈阳 塞伯拉斯



想必是同学拿3DS的日版游戏和PSV的港版游戏来比较吧，不过从游戏花销来说，日版3DS玩家要比PSV玩家高出不少，美版3DS玩家就稍好。主要原因是由于汇率问题，日版游戏会比港版游戏贵出近百元。PSV不分区，玩家可以选择更为廉价的港版游戏来购买，而日版3DS的玩家只能购买日版3DS游戏，因此有这种错觉也是很正常的。



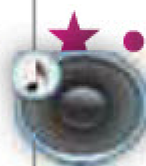


《Persona4 黄金版》中的“虚ろの森”迷宫不许带道具和钱，每打一场SP减半，BOSS又是全属性反射，怎么打比较好啊?

重庆 刘欢



这个迷宫中的道具同样也是带不出去的，所以金色的宝箱不用去开，能够避开的敌人就全部避开，只打那些无法避开的敌人。打倒敌人后可以捡到一些消除属性耐性的道具，正常难度下有两个属性输出角色的话，两个道具丢BOSS消除相应耐性就足以将其击倒了。在路途上SP不够的话，可以留下一个残血杂兵，然后不断防御进行SP回复。到达“虚ろな邂逅の记忆”这一层后，可以用路上拿到的脱出道具先出去找狐狸回复一下以迎接BOSS战。离开迷宫后迷宫中的道具和金钱会暂时消失，回复费用算到外界的金钱中，重新进入迷宫这些道具又会回到身上了。



《雷电十一人 GO》中比赛时己方只能有3个人开化身么?可是人家可以开七八个，根本打不过啊!

唐山 黄义陶



《雷电十一人 GO》的比赛中，无论敌我，最多都只能同时开启3个化身，只有当其中一人的化身消耗殆尽后才能让其他人开启化身来填补，因此场上不会出现实力严重不均衡的情况。并且在普通流程中，虽然对手拥有化身的选手数量较多，但是能力大多比我方低，用属性克制对方的化身去硬拼很容易获胜。

《牧场物语 双子村》中，耀珠要怎样得?拿了有什么用?

郑州 郭帆



游戏中有6种颜色的耀珠，集齐后在背包中放置5个耀珠，然后手中举起第6个耀珠的状态下可以召唤女神进行许愿，实现愿望以后耀珠会消失，重新集齐的话还可以再次许愿。耀珠的获得方法如下表;

日文	耀珠	收集地点	季节时间	备注
赤のすてき	红色耀珠	山中的采集点	全年	自由采集随机获得
橙のすてき	橙色耀珠	山中的采集点	全年	自由采集随机获得
黄のすてき	黄色耀珠	此花村附近的浅滩河	春天（雨）	空手抓鱼随机获得
		蓝铃村附近的浅滩河	秋天（雨）	空手抓鱼随机获得
青のすてき	蓝色耀珠	此花村附近的浅滩河	春天（雨）	空手抓鱼随机获得
		蓝铃村附近的浅滩河	秋天（雨）	空手抓鱼随机获得
绿のすてき	绿色耀珠	此花村附近山5区的瀑布下游钓鱼水池	夏天（雨）	奇迹钓竿钓鱼随机钓到
紫のすてき	紫色耀珠	蓝铃村附近山3区的钓鱼水池	冬天（雪）	奇迹钓竿钓鱼随机钓到

向女神许愿的效果

许愿内容	效果
このはな村の住人と仲良く！（与此花村居民关系良好）	此花村全体居民的友好度提高+1000
ブルーベル村の住人と仲良く！（与蓝铃村居民关系良好）	蓝铃村居民的友好度提高+1000
元气にしてほしい！（想要身体健康有精神！）	回复体力200
あの子と仲良くなりたい！（想要与她关系变好，限男主角单身）	恋爱对象任意一人的爱情度提高+3000
あの人と仲良くなりたい！（想要与他关系变好，限女主角单身）	恋爱对象任意一人的爱情度提高+3000
女神さまに歌ってほしい！（希望女神大人歌唱）	女神大人的友好度提高
女神さまに笑ってほしい！（希望女神大人欢笑）	女神大人的友好度提高
アリエラと结婚させて！（希望和艾瑞拉结婚）	能与修女艾瑞拉结婚，艾瑞拉的爱情度55000才会出现此选项

只言片语 182辑居然是用《碧轨》的艾莉做封面！这是鲁叔争取的吗？我太兴奋了！（东莞 慢板拍）

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

寇冠一　昵称：子不语

性别：男　年龄：18

拥有掌机：3DS、PSP、NDSL

喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》

地址：陕西省西安市未央区凤城三路200号5202#

邮编：710021　QQ：595730799

Email：595730799@qq.com

想说的话：再过一个月，左手《MH3P》，右手《MH3G》！

覃苑

性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《战神》、《MHP》

地址：广西柳州市柳江县拉堡镇第一工业区亨大路5-3号

邮编：545100　QQ：959536695

想说的话：本人小男生一枚，受到学姐学妹大婶们的欢迎，欲寻机友数名。

刘馨雨　昵称：流星雨

性别：女　年龄：14

拥有掌机：3DS、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《初音》、《MHP》、《恶魔城》

地址：上海市宝山区月浦镇绥化路201弄17门602室

邮编：200941　QQ：731201132

Email：731201132@qq.com

想说的话：爱初音，必有情，要加偶，有木有……

鲜宇浩　昵称：马哥

性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP、NDS、GBA SP

喜欢的游戏：《高达》

地址：四川省彭州市金彭中路102号

邮编：611930　QQ：814199981

想说的话：考试前虽然父母不让我玩掌机，但是我考完一定要和它们团聚！

只言片语　印象中除了给手机冲之外，花钱买的都是摸得着的东西，可是数字下载游戏……（上海 小霸王）

熊激扬

昵称：不死魂

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《机战》、《无双》、《FF》
地址：江苏省常州市天宁区迎春花园4幢丙单元402室
邮编：213000　QQ：1807386486
Email：xjy7777777ufo7@163.com
想说的话：将来多半在南京读大学，想找些在南京的好机友。

吴汉辉

昵称：右肩碟

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《FF》
地址：天津市河东区富民路滨河庭苑19-1-101
邮编：300182　QQ：997144378
Email：997144378@qq.com
想说的话：3DS什么时候破解啊！

潘智勇

昵称：小胖

性别：男　年龄：15
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《高达》、《无双》
地址：上海市杨浦区密云路436号
邮编：200092　QQ：1096817905
Email：1096817905@qq.com
想说的话：我的小P啊，刚到手一个月就被盗……

周聪

昵称：鬼眼七瞳

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《高达》、《伊苏》、《轨迹》
地址：江苏省如东县栟茶高级中学
邮编：226406　QQ：2397555135
Email：2397555135@qq.com
想说的话：最近超倒霉，希望我的好运都转到《掌机王SP》上来吧！

周君

昵称：鲁迅

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《英雄传说》、《塞尔达》
地址：江苏省盐城市亭湖区盐城工学院（希望大道校区）20号楼405-2
邮编：224000　QQ：504854379
Email：504854379@qq.com
想说的话：有了掌机，寂寞不寂寞。

马暄昊

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSV、PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：山西省太原市小店区山西省实验中学
邮编：030010
Email：dablo8@163.com
想说的话：所有被没收的掌机赶快还来吧！

郭峰

昵称：傲骨

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》
地址：江苏省宿迁市宿城区青华中学南门保安室
邮编：223800　QQ：674932540
Email：674932540@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

黄义陶

昵称：牧场太阳

性别：男　年龄：15
拥有掌机：3DS、NDSL
喜欢的游戏：《火纹》、《逆转》、《口袋》、《FF》
地址：河北省唐山市路北区祥和里202楼5门601
邮编：063000
Email：farmstar@126.com
想说的话：3DS游戏完全养不起嘛。

只言片语　PSV的狩猎大作《灵魂献祭》，期待！（湛江 马骝）





苍穹

◎欧洲杯落下大幕，总体来说还是比较精彩的。不少球迷感慨如今的球星不如以前的，其实个人认为是因为我们成长了（或者说老了）。年少时看球总会对球星产生无限的向往，巴乔、巴蒂、舍瓦、欧文……每每看到他们为球队攻入关键性进球、扭转战局时都不禁热血沸腾，觉得男人正当如此！当少年渐渐长大、成熟，而自己崇拜的球星陆续退役时，看球时的心境也就大不相同了。如今看到梅西等优秀球员在球场上飞奔，肯定会有欣赏之情，但总不至对跟自己同龄、甚至年纪更小的人产生憧憬——原因大抵就是如此了。

◎跟随我6年的手机终于罢工，由于对于个人而言，手机只需要电话和短信的功能便已足够，于是买了一台非常便宜的非智能机，苹果什么的不适合咱（摊手）。

LIKY

◆Wii上的《塞尔达》中断了好几个月没继续了，现在似乎也没有多大动力要继续的意思，玩游戏就是要一鼓作气才行啊。

◆上日本雅虎拍卖网站试着拍了个镜头，折腾半天发现既不能发送国内，付款又不支持国内的信用卡。后来上ebay上溜达了一圈，发现简直一个天上一个地下，ebay不仅支持各种国内卡，物品也是全球共通，很多国外的东西都可以直发国内，我说雅虎咋这么封闭呢？

◆阿鲁同学休了一个年假带回来了一堆小吃，味道真不错，是个好人哪。



阿鲁

■休年假返回了阔别一年之久的家乡，小小地享受了家的温暖，果然是“在家时时好，出门处处难”，别的不说，至少不用考虑一日三餐吃什么的问题了（笑）。

■回家去了趟医院，结果查出来各种问题，光是药品加上用于调养的东西瞬间就花掉一台3DS的价钱，果然如以前乌修所说：游戏机、宅物什么的和这些东西比起来简直便宜爆了！



胧月

★受影视作品影响，日本公卿讲话很“作”，游女又太媚，因此对温文尔雅的京都话并没多少好感，反而是乡土气息浓厚的大阪腔由女性说出来后刚中带柔，比较符合我的听觉审美。说到这里，语言总监毛老师（白菜）肯定以为我是因为《阿知贺篇》的千里山，实际上小仓唯和石原夏织说的那叫“东京大阪腔”。

★看了真人版《一休》，惊奇地发现自己居然还记得剧情，捕虎和不揭盖喝汤这两个故事虽有诡辩之嫌，但还是敌不过童年回忆的美好啊。顺带联想到最近很火的禅师体笑话——青年问禅师：“大师，我很爱我的女朋友，她有很多优点，但总有几个缺点让我难以容忍，有什么什么方法能让她改变？”禅师浅笑，答：“方法很简单，不过若想我教你，你需先下山为我找一张只有正面没有背面的纸回来。”青年略加思索，掏出一个莫比乌斯环。禅师沉吟片刻，摆出架势，一记大慈大悲千叶掌劈死了那个青年。

★上面的故事还有禅师逆袭版——禅师微微一笑：“正面亦是反面，反面亦是正面。优点和缺点，只是看待的角度方式不同罢了。施主既已知晓这环的深意，又何必在意她的小缺点呢？”



咕噜（美编）

◆经常会有花农踩着三轮车在小区门口摆档，我也光顾过几次，但是每次买回去的那些花花草草无论你如何精心浇灌，都存活不久就奄奄一息了。某日，再去光顾时，问：“为什么你们的花如此难养？存活的时间如此的短？”花农答：“如果你们都能养的活我们还吃啥？”一听顿时无语，这就是生存之道啊！



sienna（美编）

◆我的心只有一颗，你看着伤吧。

◆真的生气的时候 不是哭也不是闹，而是不说话。

◆你是否有四个模样：一个是在朋友面前疯癫的样子，一个是在恋人面前完美的样子，一个是只身一人时脆弱的样子，还有一个是在陌生的人群中安安静静的样子。



马修

◆做上辑《口袋玩家》前因为些变动又把自己搞得很辛苦，看来以后做计划时也要加入防止意外出现的准备啊。

◆最近网上流传一组图——HKT的菅本裕子玩《口袋妖怪 黑2·白2》，先是拍了些萌照，然后大哭……貌似流程打到一半都没存档，结果机器断电了。个人推测和用3DS玩有关，因为本人的《黑2》也是在3DS上玩的，3DS的待机时间因为特别给力所以很容易依赖上待机而懒得去存档，一旦机器待机到没电时就杯具了，刚才写下这段小编寄语时候就差一点……嗯，给用3DS玩游戏的朋友们都提个醒：待机前也别忘了存档。



乌冬

◆《高达UC》本以为还差一张碟就齐了，想不到又临时多了一张，而且还得拖到2013年才出得完，果然和我之前预想的一样，把10本小说压成6卷OVA还是太紧了。不过话说回来，早点预想到要做成7卷OVA的话，之前几卷的剧情就不用压缩得那么紧凑了。

◆《MH4》的爬墙砍怪怎么看都觉得怪异，片手剑这种单手武器还好，大剑、锤子、弓这些双手武器该怎么办，难道又要像《MH3》那样缩减武器数量？而且从预告片来看游戏的完成度还很低，不禁担心明年春天真的能发售吗？



酷洛洛

★如今日服《PSO2》的账号才22级，想不到那么快官方就开第二章的内容了，发现20～30级这段路好漫长，没到30级就做不了任务，不能去冻土（冻土详见本辑游戏的前线），表示很忧伤……

★如图，在《武士与龙》中竟然收到来自《掌机王SP》玩家的邮件，实在有点意外。抱歉我一直没有回你的微博，



话说同学你叫什么，有空我回去做你脑残粉吧（XDD）。



纸鸢

◆把PSV借给了朋友，原本以为会花大量时间在手机上，结果发现手机最多的用处还是打电话。真正投入到生活中之后，就会发现一桩又一桩的琐事远比游戏的攻略要难得多。

◆最近到上海玩，发现还是蛮喜欢这里的气氛的，而且因为城市大人口多，所以各种事物的爱好者都非常之多，轻轻松松就遇到了三五个玩掌机的同龄人。

◆人生的每一步应该如何前进，有时候真的由不得自己决定，但是在进行抉择的时候，还是尽量让理性战胜感性，这样才能避免更大的错误。



白菜

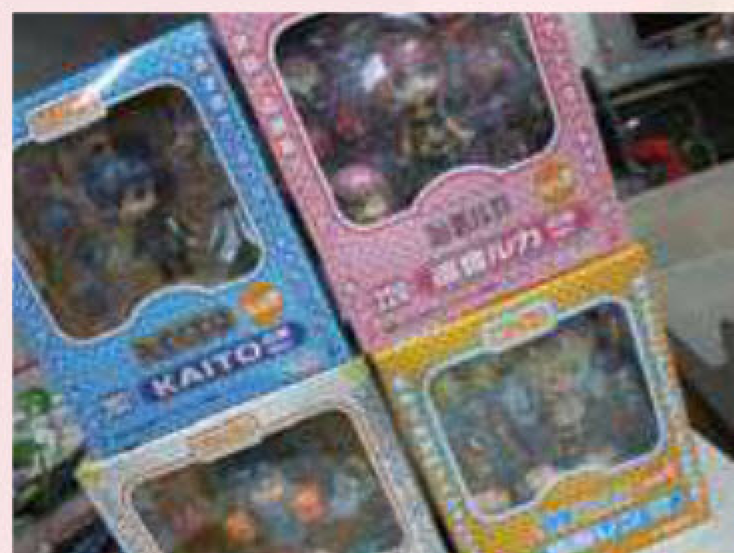
□因为护照问题而不得不再次踏上回家的短期旅程。机票多么伤这些琐事就不抱怨了，说一下在飞机上的见闻：因为是晚上的飞机，降落滑行之时已经是深夜，机舱内除指示灯外一片漆黑。此时无数乘客不待飞机停稳，在漆黑的环境下熟练地拿出iPhone、摩托罗拉或诺基亚点亮屏幕开始寻找坏点、测试音量和通话质量。我说各位就不能买机器的时候好好选一下吗？

□《Persona4 黄金版》二周目攻略结束。听说日后的BD版会收录TV版未放送的真结局，个人倒是希望能够加入玛丽的剧情以及后日谈。最好是即将推出的《P4U》家用版中，玛丽也能作为隐藏角色登场。



半夏

★应援粘土平坑，图上少了一只大哥和一对儿姐弟，算一算我也为日本地震捐款7000日元了，愿灾痛不再。



★ANS in HK真是各种给力，整场活动燃到爆，对于唱见迷来说是一次难得的体验，希望明年依然能够看到他们。另外马上piko也会来到香港，看过184辑光盘吐槽的同学已经提前知道这个消息了吧（笑）。

★一直最喜欢的声优都是铃木达央（没有之一），之前对他的BAND不是特别关心，买碟不齐，这次《黑子篮球》新ED意外击中我的萌点，回头我来之前的碟细听发现意外地好听，遂决定补碟，又是开销……一大笔。



Tuxi（美编）

◆昨天大家还在讨论出游的事情，其间貌似提到某个游乐园，今天看新闻居然发现前几天发生了过山车高空骤停事件，庆幸的是没有出现伤亡，看来即便旅游也要选安全点的项目才好。

◆网帖看到某个牌子的泡椒凤爪拿出来外面有一层透明的胶状物，也不知道吃了对身体有没有害，还好本人平时没有吃小零食的习惯，但是成日看到这些食品问题难免也是胆颤心惊。



澄香（美编）

☆阿鲁休年假回家又带来了最好吃的地方特产，太开心了！

☆由于美编的工作性质，有时候休息日有可能不是周末，遇上这种时候最喜欢做的就是一大早爬起来去附近的公园爬山，通常这时候人不多，挑一条比较幽静的小道，趁太阳还没有出来，露珠还清莹，一个人在小树林里穿行的感觉真的非常棒！

掌机王自由谈



大家好，“自由谈”栏目又与大家见面了。本辑收录稿件的话题很有意思，就是“投稿”，不过里面一些内容的确也是大家投稿该注意的。这辑的两篇“玩家点评”则还是NDS和PSP游戏，这里也说下，玩家点评的接受点评的游戏只要不早于NDS和PSP时代就可以，而且不必顾虑他人是否点评过，这个栏目本来就是各抒己见的。最后也请各位留意：无论什么栏目，游戏名以及游戏中的人物名、怪物名的等各种译名都以《掌机王SP》为准，写时请翻阅之前的《掌机王SP》对照一下译名。

投稿

文 陈书凡

1

2008年的5月初，陈书凡收到了有生以来的第一笔稿费，陈书凡兴奋得恨不得见人就说——不过他不会这么做，此人活得很谨慎，是做事说话都要想后果的那种人。也就是这种性格，让他在大伙纷纷把存款转到股市时不为所动，丧失了不少发财的机会，当然后来股票一路下跌后，陈书凡也远比单位的同事们自在——这是后话。

平心而论，比起财务科马姐去年在股市1年入账近15万的收入来说，陈书凡这600多元的稿费实在是九牛一毛，但他仍然很高兴，因此午饭后特意去了生产科，因为生产科中午不打牌，大伙凑一块往往是聊工作外收入的事，而胜利的马姐无疑是中心人物。

“投资么，你得把眼光放长远。把钱扔股市里10年，怎么也比你放银行里10年的利息多！”马姐骄傲地大声说，“听我的，钱别取出来，还有闲钱继续买进，绝对翻倍……”

这些话陈书凡是根本插不上嘴的，虽然他也算是财会专业出身，但是性格使然他绝对不会涉及任何高风险高回报的事情，大伙七嘴八舌议论时，陈书凡正窝在墙角沙发上，一边捧着PSP玩《无双大蛇》，一边筹划着自己的下一篇投稿。

初中同学小罗及时发现了他的PSP，凑上来：“嗬，买PSP啦，你小子挺舍得花钱啊。”陈书凡强压制住自己的兴奋，以平静的语气说道：“我的稿费收到了……”

“靠！你小子真有本事，请客！”小罗的大嗓门一下招来了众人的注意力，而后到晚上下班前，整个公司都知道闷声闷气的陈书凡原来是个能赚稿费的人。

公司的长辈们自然不会为难陈书凡来用这几百元来请客。而下班后，陈书凡面临着玩新买的PSP与上网的两难抉择，正在犹豫不决时，放下电话的老妈帮他解了难题：“书凡，收拾收拾，去你李姨家看对象去。”





每次相亲回来，陈书凡都会发誓以后再不相亲了，进入2003年家人就拖着他去相亲，每次相亲后他都对自己的身价感到怀疑，继而自卑。今天也不例外，这种感觉让陈书凡很郁闷，玩PSP解不了，只好上网和网友吐苦水。

QQ上照例好多人留言，其中有个竟然是上次采用他稿件的编辑：“还有稿件吗？加油啊！”这让陈书凡很兴奋，窝囊了20多年的他，终于发现自己的价值了，还喊来了老妈：“看！编辑挺看好我！”“算了吧。”老妈道，“那是他们杂志缺稿……”“怎么可能！”陈书凡这时便站在杂志的立场和老妈据理力争，老妈才懒得和他争呢，说一句：“看好你你就努力。”然后看电视去了。

写点啥呢？陈书凡挠挠脑袋，没想出来，便给编辑留言：“你需要我写点什么？”

“不是我需要些什么，是你能写什么。”编辑给回的话很不客气，这让陈书凡有些难过。

“我写个攻略吧。”

“这辑攻略我们自己搞定，而且你好像也说过你外语很差。”

“那……专题？”

“好啊，打算写什么呢？”

“掌机格斗游戏专题吧。”

“我们2003年就做过了。”

“你们做的是发展史，我要做的是盘点。”

“就是因为篇幅限制才把盘点改成了发展的，想个其他的。”

编辑不容分辩的口气，让陈书凡把接下来的准备的应对话语咽了下去，只好临时想。他忽然想到，专题好像很流行“十大”。

“那……掌机游戏十大美女。”

“这个题材已经很泛滥了。”

“那十大情侣呢？”

“也被翻炒N次了。”

“十大宠物吧……”

“这么一个一个的十大有意思么？来点与众不同的。”

“那你说我该写点啥呢？要不……你告诉我题材我来写。”

“我有题材干嘛要找别人，不知道吗？这年头最值钱的是创意。”

“是啊……我还是继续写自由谈吧。”

“好的。对了，这次自己记得校对好再发过来，上次你的稿子把我整理得欲仙欲死的。”

“呃，一定！”



拥有了PSP，对于PS、PS2时代一直空白的陈书凡来说，是个接触PS平台游戏的好机会，陈书凡从来不否认任天堂掌机上大作如云，但是对于PS、PS2上的一系列耳熟能详的名字，他同样怀有好奇心。《无双大蛇》热热闹闹的战斗，让从GB一路玩过来的陈书凡着实是感慨了一番，然后准备把自己接触掌机的经历写成稿件投稿。

从哪开始写呢？当然是GB啦，一直写到PSP——嗯，之前书上刊登过好多次了，可见这种作品还是很讨好的。于是陈书凡边聊边写，当晚上八点多时，看到编辑上线了便打招呼：“麦老师晚上好啊。”之前陈书凡看过一篇文章，说想成功投稿，最好先和编辑拉近私人关系，而拉近私人关系的最好方式是先称对方为“老师”、然后再称兄道弟……结果对方发来6个点后，很不客气地问：“你也看了那篇网文了？没用的，稿子质量好，你这人我多讨厌，稿子我也会用；稿子质量不过关，我堂姐我大舅哥的投稿也没法刊登。我们得对所有买这本书的读者负责……”

一番大道理说得陈书凡有点不知道怎么往下说了，当编辑问他还有什么事时，他忽然想起来他要投稿，于是就说，他想以他的游戏经历来投稿一篇，对方大约沉默了5分钟才回道：“这个题材写的人太多了，而且大家的经历都大同小异。之前几辑刊登的你也看了，无外乎是意外接触、攒钱、偷偷玩、各代主机……国内这种游戏环境，注定咱们大家的游戏经历都大同小异，所以——还是写出最有你自己特点的一段经历吧。”“呃，好的……那啥，麦哥最近的《塞尔达》玩怎么样了？”“对不起，我还在编辑部加班，不私聊，还有其他事吗？”“没有……88。”“88……”

陈书凡很郁闷地敲下俩“8”后，有点不解，麦斯在游戏杂志上长年负责读编栏目，给大家都留下了和蔼可亲风趣幽默的印象，可刚才他说的话，让他简直觉得那个人不是麦斯。郁闷中，陈书凡听到父母卧室中传来了鼾声，便点起了烟——特色的经历？自己有啥有特色的游戏经历呢？把高中时和死党合伙诓骗人掌机的事写出来？不合适；那买GB的过程呢，嗯，这个是自己真正游戏人生的开始，之前FC上只能算是尝试，好，就从写GB开始吧，动笔！

就在陈书凡兴奋地在文本第一行敲下“梦

之旅”三字大标题时，闷闷烧着的烟头竟然掉了下来正落在三个按键中间的凹槽里，刹那间一股烧塑料的焦糊味传了出来。尽管家里电脑已买了一年，但如此的糗事他还是第一次碰见，情急之下伸手去抓烟头，但却被烫得本能地缩了回来，于是只好将键盘小心翻过来，将仍在慢慢烧着的烟头对准烟灰缸敲了敲，这才算解决了烟头问题，但同时也发现，在他倒烟头时，无数的烟灰和灰尘从键盘的缝隙中樱花般般纷纷飘落……正这时，父亲适时地出现了：“又在屋里抽烟了？你妈咳嗽呢没听到么，你这么大了抽烟我管不了你，但你给我上阳台抽去！”

接连的郁闷中，陈书凡竟然把自己游戏经历的稿子赶完了，QQ上发给了麦斯——既然别人的经历能刊登，我的为啥不能？万一采用了呢……抱着这个想法，陈书凡关了电脑，回屋玩游戏去了。



4

陈书凡来到这个国企公司是作为大学生特别招聘来的，来报道时人事科长老隋带他在全厂走走看看。于是在生产车间，他看到生产工人们正在厂房外休息抽烟，惬意得很。其中有一些中年人，穿着很脏很油的工作服；还有些很年轻的，穿的同样很油很脏的迷彩服，凑近一看肩上还有杠……老隋一指厂房：“现在财务科没有空缺，你先在生产锻炼一下，等郑姐退休后就把你调财务来。”

陈书凡是个安天命的人，听到以后能干上对口的专业也就安心地在生产一线当起了工人。结果在生产一干就是一年半，新发的工作服到了下班就和老工人们的一样又油又脏。工作之余，他便掏出他的GB，因为手实在是太脏，他就挪用了一副白线手套戴着玩。干活戴的话，这手套应该是里面比外面干净，可陈书凡用来在工休之余玩游戏，结果便是手套外面比里面干净得多。而在买了GBA以后，陈书凡便无需再戴着手套玩掌机了，虽然终于从生产一线调了出来，但并没有进财务，而是去接管后勤。在后勤最大的好处就是办公室里平常就他一个人，管得到他的厂办在几百米外的机关楼里，所以这个家伙基本上安排完工作成天都在玩游戏，时不时开开小差去附近的网吧逛逛游戏论坛、写写稿什么的。

陈书凡是在中国网吧刚开始普及的年份开始上网的，聊天室的出现让生活中羞于和异性交涉的男女们有了一个可以放开交流的平台，但很快发现空中楼阁似的网聊很难发展到现实中的感情上。陈书凡曾经成功地和一个丹东的女孩网恋，开始时每天约定时间上网聊天，下线还不忘电话问候，以至于老妈还以为儿子真有对象了。没多久话题聊没了，QQ上没了说的，电话里也没话找话，最后发展到对方一直在“哦”，陈书凡便果断退出……那之后陈书凡便混了游戏论坛。写攻略他不在行，但写心得什么的却是强项。终于，两个月前的某一天，他收到了一则论坛私信，竟然是他一直支持的掌机书刊的编辑麦斯发来的！大意是说他写得不错，希望可以给他们供稿。

陈书凡受宠若惊，第二天上班终于没再开小差，而是躲在办公室里像模像样的地稿纸上写了起来，回家晚饭后便在电脑上码成文本发给了麦斯。这成为了他有生以来第一笔工资外的收入，当把600元的稿费向老妈炫耀时，老妈也很高兴，跟到家做客的老同事说：“我这儿子，从小写一手鸡扒拉字、还贪玩，没想到竟然还能赚到稿费！”

对于老妈所说的“鸡扒拉字”这点，陈书凡相当认同，因为自己白天手写的稿子，到晚上很多自己便都认不出来了……



5

在陈书凡刚上班时，后勤还是照顾职工家属的地方；但等到他接手后，那些好说话的阿姨大伯们都退休了，现在他的手下基本上是全公司各岗位淘汰下来的懒人，而且家里有小卖店、小饭店这些生意，不怕被扣钱，两句话说不好直接动粗不说，还和厂长书记们有老交情，比如一个部队扛过枪啦、一个班组抡过锹啦……面对这么一群人，陈书凡每天上班都有点无精打采的。

但懒人自有懒人的处世之道。陈书凡赚到稿费的事虽然全公司上下都知道了，但很少有人和他提起，都是他自己刻意把话题转到这上面然后对方很客套地夸一番后，话题又继续被转移到别的地方。但后勤这些懒人们却见他就夸，比如天天迟到的老吴今天照样迟到，拿把扫帚将公司机关楼前马路的树叶草草扫了一遍后，就来到陈书凡的办公室，很不见外地从陈书凡放在桌上的烟盒里抽出一支烟点上：“小陈，你真厉害！”“没有啦……”“真的小陈，因为有你，咱们后勤这些扫地的看澡堂子的在厂子里都特别有面子！”如此一来，不仅烟继续让人白抽，连迟到的事都没法追究了。

就这样过去了半个月，陈书凡的稿子发出去后也是石沉大海，渐渐地他有些怀疑起自己的能力了。前几天他给编辑留言过，编辑却回话说正在忙别的，过后再看……如今，连后勤的人都很少提到他赚过稿费的事了。

晚上，陈书凡的QQ群里加了一个时常在书上露脸的撰稿人，便私下和他聊了起来，聊天中得知，原来麦斯对“自由谈”类稿件的第一次要求都比较宽松，但之后就会严格起来，所以……别抱太大希望，而且那位编辑先生在读编栏目和其本人是完全不一样的。

“知道《热带雨林》的阿布吗？”那个撰稿人道，“麦哥就和阿布一样，在读编栏目那是商用表情。”



6

星期天的中午，当陈书凡爬起床准备继续和群里的朋友们斗嘴抬杠开玩笑时，他竟然收到麦斯久违的留言。他迫不及待地点开时，是一连串的问话：“我照顾第一次投稿的人所以把他们写的经历稿子刊登了，可我记得特意告诉你不要写这种千篇一律的经历啊！”“上次就告诉过你段落开头不要空两格，你怎么还留空格？”“标点的地得这些我不要求你，但错字多得也太离谱了吧？”“Gamebiy是什么？”

“实在抱歉，我的稿子又没校对好，真的对不起……”陈书凡不知道该怎么给自己开脱了，然而接下来麦斯的话却让陈书凡有点不知所措：“好好改改再发来吧，记住，写有你自己特色的！”“哦，好的！”

今天群里分外热闹，虽然是掌机游戏群，但群里聊得最多的话题实际上还是饮食男女，只不过聊这个话题的是一群掌机玩家。一个孩子因为不满大哥哥大姐姐们的调情段子抗议起来，作为群管理员的陈书凡正被训了一肚子火没处撒，便把小孩子踢出去了。

踢完了，陈书凡在群里说：“我们是不是太严厉了。”

一个和麦斯颇为熟悉的投画稿的女撰稿人道：“20岁左右的玩家的群，让小孩子在这里的确有些不合适。”

“呵呵，是啊，网络把人不分年龄地放在一个平台上，于是很多自负的祖国花朵便遭到了叔叔阿姨们的围观。”

“话说凡哥，你今天怎么文绉绉的啊？稿子写多了怎么说话风格还变了？”

“别提了，稿子被退回来了。”

“啊？是不是流水账了？上次麦哥跟我发牢骚，说他那栏目很多稿件都是写自己玩掌机的经历，1000字就把自己10多年的经历都写完了。”

“呃，还真简短。我是因为没校对，还有……题材太老套。”

“哈哈，活该！”

接着群里便静了下来。陈书凡想起小时候住在山脚下时，每到夏天树上的麻雀都叽叽喳喳不停，但不知为什么会忽然就静了下来，这聊天的群和落满麻雀的树实在是太像了……既然群里静下来，陈书凡也就要用心写稿了，这次他下定决心，重写一篇稿件，就写——自己当初买GB的经历吧。陈书凡努力回忆当时的情景。上大学前，叔叔给了他300元钱，自己手头正好也有100多，正好够买张GB合卡和一部万信代理的GB主机，当时的情景是：拿钱、坐车、去游戏店、买游戏机、试游戏、回家……这该怎么展开呢？

正在构思时，电话响了，原来是嫁到大连的老姐打来的：“哎呀书凡啊，最近怎么样啊？处对象没……”一番问候后，老姐便告诉陈书凡，说公务员考试报名又要开始了，如果对自己没有信心，可以试试去报考考街道办事处什么的……这时老妈也出来了：“你姐让你考公务员，你就试试呗。”“妈，我压根就不是考试的料，前两年你不也让我试试考注册会计师么，结果……”“还不是你不好好学！”“我这么大人了对自己的定位应该有点了解的。”“你呀……你就这么混下去吧。别摆弄电脑了，去，下楼买捆葱。”

这下陈书凡没法违逆了，无奈地揣把零钱离开电脑，临出门时老妈又嘱咐一句：“上11路车站那买去，那的葱比楼下的便宜两毛。”



7

陈书凡的高中经历很不美好，高考重压和数次追女生失败，让他在日后去有意忘掉高中生活。现在他悲哀地发现，高考后自己买GB的那段记忆也连同高中生活一起被模糊化处理了，以至于很多细节怎么都想不起来——与其这样给自己杜撰些原本没有的事，不如去想想别的，比如评论下游戏？

他索性放下游戏经历这个题材，把自己玩了有段时间的《无双大蛇》的评论写了出来，发给麦斯时对方竟然还在线！过了一会，麦斯回复：“条理很清晰，就是结构太死板。不过也可以刊登，以后你注意语气和格式上随意些就

好。”“记下了！”

陈书凡长出一口气，忽然觉得突破思维桎梏的感觉真是太好了，一开始怎么就非要跟“经历”这个题材较劲呢？不过轻松之余，却也总觉得有点缺憾：买入GB那天是自己掌机生涯的起点，可在自己的印象中竟已如此模糊，即使想给记下来也是无从下笔。如此下去，再过几年可能会彻底遗忘掉。唉，忘就忘吧，这种仅仅自己回忆起来才温馨的记忆，就算是留得再清晰，最后自己终老离世的一天不还是会随着自己一起消失……轻松而又悲观的坦荡中，陈书凡索性倒在床上，一边刷武器，一边想接下来的稿子题材。

尽管第二笔稿费还没发来，但陈书凡已经按捺不住再次投稿成功的兴奋了，第二天午休，他便再次去生产科，打算让大嗓门的小罗帮助宣传下自己二次投稿成功。但到了生产科后发现，这里虽然依旧热闹，可一个月前的热烈欢快早已荡然无存，时不时还夹杂着唉声叹气的脏话。

“怎么了？”陈书凡悄悄问小罗，小罗小声答：“股票都跌好几天了，你不知道么？”“我又不关注这些……”看着热闹之下的一片阴郁，陈书凡觉得这片气氛中别说炫耀，在这里玩游戏都很不合适，就打算回自己办公室。刚起身，小罗喊住了他：“喂，晚上帮我去游戏店带张PS2的《魔王再临》。”“拿钱。”“你咋这么抠呢……”



8

受小罗嘱托，下班后陈书凡再次来到了他从GB时代就常常光顾的游戏店，大脑袋老板热情地向他打招呼，听说要买PS2游戏碟便麻利地拿出来装好，还热情地要给陈书凡拷些新游戏。陈书凡把PSP递给老板，在等待拷游戏的过程中，和老板东一句西一句地聊了起来。然而柜台对面座位上两个正在联PSP的学生的对话，把陈书凡的注意力完全吸引过去了。

“还能玩不？输两盘就用斩红郎啊！”

“我能选出来，这是我的本事！”

“你用斩红郎把我赢了，有意思么？”

“你咋那么没自信呢！真正的高手不会畏惧对方的任何角色……”

“去死……”

11年前的7月，同样的小店，同样的位置，当时还30出头的老板为了让刚买GB的陈书凡体验联机的乐趣，便安排他和一旁玩GB的胖子联机对战《热斗·侍魂 斩红郎无双剑》，两个年龄相仿的游戏玩家很快打成了一团，几盘下来便一边对战一边斗嘴来活跃气氛了：

“你第一次玩么，要不你用斩红郎吧，这人厉害！出厂商名时按三下选择键就出来了……”

“看不起人是吧，我以前玩过街机版的，用这种狠人赢了你没意思！”

“嘿，你就真用斩红郎我也照样赢你！”

“那我就选斩红郎了啊！”

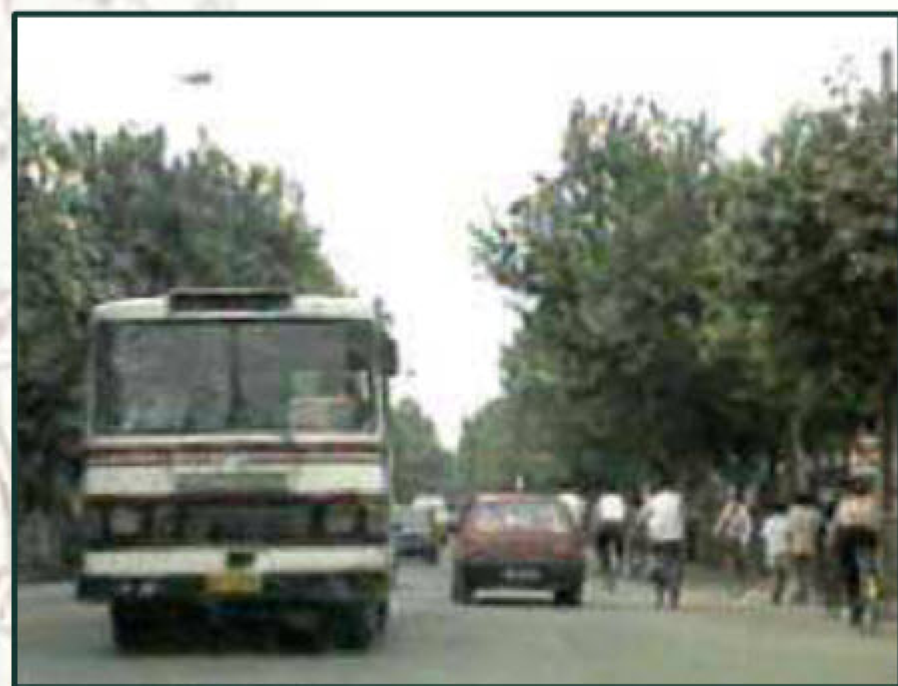
“来呗！”

联PSP的学生完全勾起了陈书凡11年前的回忆，乃至于他发现今天夕阳投进来对面中学教学楼的影子的角度都和11年前相差无几。离开游戏店后，陈书凡上了车，看着熙熙攘攘骑自行车的人们，又觉得今年的夏天似乎来得挺早——才进入6月，几乎和11年前的7月差不多了。

到家时已经是晚上7点，吃过晚饭的父母都出去散步了，陈书凡在微波炉里把饭稍稍热一下，便端到电脑前边吃边码字：

如果说在我拿到第一笔稿费时，想到的还是多了一个赚零花钱的途径；那么现在我的这篇稿子，更是为了在我最喜欢的书上记录下我的一段记忆，一段作为掌机玩家本该终生难忘却差点被我遗忘的记忆。这个已经模糊的记忆在机缘巧合间被两个素不相识的孩子唤醒，而那一天我便再也不会忘记。

那是1997年盛夏的傍晚，空气中混合着树叶、干草和汽车尾气的味道，知了不知疲倦地和马路上塞得直按喇叭的车比着嗓门，电影院墙角下打牌的老头子们也时不时因为牌局纠纷吼上两声笑上两声，从厂区下班回来的人们则构成了这个城市最壮观的区域人口迁移——他们或乘车，或走路，或骑车，穿梭着、和小商小贩们侃价着……当时的我还是刚刚高考完的学生，并没有融入他们中。但我还是和上班族们一起挤上了车，很幸运，我有个座位可以坐着。坐在靠窗的位置上，我看着窗外不断后移的风景，表情惬意淡然地双手插兜，然而插在兜里的手实际在紧紧地攥着那400元钱。我要去买我梦寐以求的掌机Gameboy，我的掌机生涯即将在这一天开始……



玩家点评

NDS　海贼王 巨人之战2

厂商：NBGI　类型：ACT

评论人：唯心百辟　评分：9

作为NDS的末期作品，这款作品可以称得上是诚意十足。剧情属于一贯的混战加乱入，搭配原作背景，角色之间的对话显得十分有趣。战斗地图与上一作相比进步不少，在混战中许多地方都有很大的利用空间，例如操纵某张地图的按键用来秒杀敌人这一点笔者是经常用到的。

本作的难度比上一作下降不少，上作中需要达成三个条件通关更改为仅需一个，让更多的人容易上手的同时也极大削弱了本作剧情模式刷图带来的厌倦感。不过，个别的关卡的达成条件依然是有问题，其中某关卡笔者奋斗不下50次都以失败告终，伤不起啊。

除了传统的剧情模式外，笔者认为本作最大的乐趣就是联机这一设定了。新增的可操纵角色、游戏地图、BGM，使得游戏的乐趣大大提升。尤其是可操纵两年后集合的草帽一伙，新的技能、奥义特写、角色对话，都让身为《海贼》粉丝的笔者心动不已。操纵喜欢的角色与朋友相互博弈，会给你带来极大的乐趣。强烈推荐给动漫粉丝和喜欢动作格斗类游戏的玩家！



PSP　黑岩射手 游戏版

厂商：Image Epoch　类型：RPG

评论人：tifG　评分：8.5

在外星使徒侵略地球到全球只剩十二人的时候，人类的最终人型兵器BRS觉醒了，操作着这个妹纸去拯救地球，便是本作的开始。作为一款完全FANS向的作品，本作在各方面都达到了较高的水准，独特的攻击方式与各种技能的爽快发动，给玩家一种全新的体验。原画由Huke大师操手，凭这点就会有很多Huke饭买单，全程的语音配音更能看出厂家的诚意。众多的成绩勋章同样会使收集党及FANS玩到二周目，而正是到了二周目才能发现游戏的耐玩性其实是很高的。本人是为了几个服装的勋章掉入大坑，玩了超过30小时，原因便是二周目的难度上升及收集勋章的成就感给本人带来继续下去的动力。

本作的剧情实在过于黑暗，最后地球上只剩BRS这一个妹纸是怎么回事？在关卡内一不小心就可能全盘重来也不免让有些玩家产生摔机的冲动，动作单一、技能不够丰富也是本作的一大硬伤，BOSS战最后的按○环节不按也一样会赢这点实属BUG。但只要以《BRS》游戏化做噱头，就会有众多的FANS买账。游戏的优缺点都比较明显，但也不失为PSP的末期佳作之一。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

7月21日准备去参加在深圳举办的斗剧海外名额预选赛的《灵魂能力5》项目。这次除了大陆和香港的高手出现外，还有在美国EVO大赛拿到亚军的新加坡神人参赛。不指望自己能走多远，但希望能发挥出最好的水平吧。



Persona4 黄金版

ペルソナ4 ザ・ゴールデン

●服装获得方法

本作中与服装相关的奖杯只有换装一次参加战斗，并不要求全收集。于是这个要素就跟全任务一样属于玩家自我满足的内容了。下面将给出目前已经确认的所有服装的收集方法，不过由于暂无官方资料，个别细节（例如时间和条件）有可能缺失，需要玩家多多尝试。由于服装是通关继承要素，不小心错过的玩家也可以在次周目继续收集。

服装	获得方法	对应角色
八十神高校制服・冬	初期持有	KUMA以外
八十神高校制服・夏	6/13获得	KUMA以外
八十神高校制服・真冬	1/10获得	KUMA以外
クマ着ぐるみ	初期持有	KUMA
私服・冬	初期持有	KUMA以外
私服・夏	6/13获得	全员
私服・真冬	12/31获得	全员
制服・冬＋鼻メガネ	雪子加入后，在电视中与KUMA对话	KUMA以外
制服・夏＋鼻メガネ	6/13获得	KUMA以外
月光馆学园制服（男）	10月考试后获得年级第一，然后与在教室栋1F与柏木对话获得	男性
月光馆学园制服（女）	获得前者后，1月之后再次与与柏木对话获得	女性
女装用衣装	10/30获得	男性
八高指定ジャ−ジ	4/17获得	KUMA以外
腰巻タオル	10/30	男性
鼻メガネ	KUMA加入时获得	KUMA
ジュネスエプロン	魔术师Commu6以上，与JUNES的主妇对话获得	阳介
武道家服	在キツネ心情好的日子里，电视中摸它的头获得（日期暂未确定，建议多多存档后尝试，获得的道具每天都是不变的）	千枝
特攻服・总长仕样	同上，获得武道家服之后	完二
私の王子様	同上，获得特攻服之后	KUMA
群青色の衣服	女帝Commu MAX后，前往天鹅绒房间对マ−ガレット对话获得	全员
ハロウイン衣装	10/31的万圣节事件后获得	全员
ジュネスのつなぎ	万圣节事件后与JUNES入口的女性对话获得	阳介
巽屋作务衣	皇帝Commu 8以上，与完二的母亲对话获得	完二
八十神高校制服・女	圣诞节事件中获得（需要在运命Commu中与直斗成为恋人关系，在Commu 9中选择“‘私’がいい”）	直斗
クリスマス衣装	12/25获得	全员
コロネットア−マ−	完成任务65获得	直斗
ファイタ−ア−マ−	完成任务66获得	千枝
マジカルア−マ−	完成任务67获得	雪子

服装	获得方法	对应角色
スク–ル水着	完成任务68获得	直斗
付け下げ	冲奈市服装店	雪子
清扫员服	冲奈市服装店（在医院打工一次后入货）	主人公
ク–ルトランクス	冲奈市服装店	主人公
夏色トランクス	冲奈市服装店	阳介
ボ–ダ–ビキニ	冲奈市服装店	千枝
清楚なビキニ	冲奈市服装店	雪子
ギリギリブ–メラン	冲奈市服装店	完二
セ–ラ–トランクス	冲奈市服装店	KUMA
鬼刑事ルック	冲奈市服装店	主人公
ネオフェザ–セット	冲奈市服装店	全员
FBIス–ツセット	冲奈市服装店	全员
祭り装束セット	冲奈市服装店	全员
执事服セット	冲奈市服装店	男性
应援团セット	冲奈市服装店	全员
メイド服セット	冲奈市服装店（1月以后入货）	女性
留袖	冲奈市服装店（1月以后入货）	雪子
探侦服	冲奈市服装店（2月以后入货）	直斗

●多出的面包屑

获得钓针后，晚上前往紫路宫与店主对话，若是选择不给“タツヒメテントウ”，有时候仍然会获得“パン屑”。此后再次与店主对话，给她“タツヒメテントウ”的话，虽然不会有提示，但是能够再次得到一个“パン屑”。

●合体预报技能变化

在合体预报技能变化的日子里，如果合成带有“テトラカ–ン”或“テトラブレイク”的Persona，则有可能让这两个技能变化为高阶技能“大天使の加护”和“胜利の雄たけび”，或者是各种属性反射，成功的话会让游戏的难度骤降。

月アンドラス×魔术师ピクシ–=星キウン，星キウン×正义エンジエル=月アンドラス。用这两条合体公式循环就可以制造出持有大量高级技能的素材Persona。但是月アンドラス的继承类型为“回复”，无法继承物理技能和暗系技能。有这方面需要的玩家可以换一组公式：星キウン×战车スライム×死神グ–ル=死神モコイ，死神モコイ×恶魔ウコバク（恶魔リリム）=星キウン。虽然这一组的消耗量比较高，但是死神モコイ的继承类型为“辅助”，能够继承包括万能属性在内的所有技能。

但是技能变化的对象先要抽选到“テトラカ–ン”，然后还要变化为目标技能，这必定会是大量的S/L重复作业。

技能变化预报日一览：

4/24、5/3、5/4、5/18、5/20、6/24、7/4、7/14、7/15、7/30、8/4、8/5、8/22、8/23、9/1、9/4、9/5、9/16、9/18、9/25、9/27、10/3、10/11、10/26、11/3、11/7、11/9、11/13、12/13、1/13、1/17、1/24、3/20

●恶性BUG

在游戏中新年1/2时，偶尔会出现进入商店街就报错“c2–12828–1エラ–”并关闭游戏的现象。目前找不到引发的原因，只能推测是12月的某个行动引起的。暂时的对策是出门之后立刻回到家里，但是如此一来就无法触发进入隐藏迷宫的条件了。完全的对策方法目前还没有找到。

另外日本玩家有测试报告说是引发BUG后，提取存档回到通关祸津稻羽市前，故意在限定时间内不完成迷宫而Game Over一次，然后回到限制时间一周前继续游戏，成功消除了BUG。因此玩家最好在攻略该迷宫后保存在另一个档里。可以的话，在12月下旬最好按不同时间多保存几个存档。

刚刚过去的7月6日，Atlus已经发布了游戏的1.01升级补丁，缓和了上述情况，有条件的玩家应该尽早下载更新。

栏目主持 胧月

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

本月在进入中旬后，各平台上可玩性较强的游戏便陆续推出，不过今年少了《我的暑假》的身影，部分小编总觉得少了点东西（想必一些玩家也是）。3DS上颇受瞩目的《跨界计划》和《勇气原点 飞翔妖精》均确定了发售日，喜欢的玩家可略加留意。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年7月					
14日	口袋妖怪 全国图鉴 专业版	ポケモン全国図鉴Pro	Nintendo	ETC	1500日元
17日	毁灭英雄（美版）	Heroes of Ruin	Square Enix	A・RPG	39.99美元
19日	哆啦算数 野比太的数字大冒险	ドラかず のび太のすうじ大冒险	小学馆	ETC	4800日元
19日	魔法工厂4	ル−ンファクトリ−4	Marvelous AQL	A・RPG+SLG	5229日元
26日	农场精灵 精灵观察套装	こびとづかん こびと观察セット	日本Columbia	SLG	5040日元
26日	洞窟物语3D	洞窟物语3D	日本一Software	ACT	5040日元
28日	新・超级马里奥兄弟2	NEW ス−パ−マリオブラザ−ズ2	Nintendo	ACT	4800日元
28日	东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的5分钟魔鬼训练	东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 ものすごく脳を鍛える5分间の鬼トレ−ニング	Nintendo	ETC	3800日元
2012年8月					
2日	猫狗动物医院2	わんニャンどうぶつ病院2	日本Columbia	AVG	5040日元
2日	光之美少女Smile 让我们前往童话世界	スマイルプリキュア! レッツゴ−! メルヘンワ−ルド	NBGI	ETC	5040日元
2日	马达加斯加3	マダガスカル3	D3 Publisher	ACT	5040日元
30日	恶魔召唤师 灵魂黑客	デビルサマナ− ソウルハッカ−ズ	Atlus	RPG	6279日元
30日	闪乱神乐 爆裂 红莲少女	闪乱カグラ Burst −红莲の少女达−	Marvelous AQL	ACT	5980日元
2012年9月					
6日	失落英雄	Lost Heros	NBGI	RPG	6280日元
13日	徽章战士7 甲虫版	メダロット7 カブトVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	徽章战士7 锹形虫版	メダロット7 クワガタVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
13日	新・绘心教室	新・绘心教室	Nintendo	ETC	3800日元
27日	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	5040日元
2012年10月					
11日	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	S・RPG	6280日元
11日	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT	Square Enix	RPG	6090日元
未定	与凯蒂猫在一起！打方块Z	ハロ−キティといっしょ! ブロッククラッシュZ	Dorasu	PUZ	4800日元
2012年11月					
15日	解放之剑 艾克希布	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
2012年夏					
未定	我是航空管制官 机场英雄3D 檀香山	ぼくは航空管制官 エアポ−トヒ−ロ−3D ホノルル	Sonic Powered	SLG	5040日元
2012年秋					
未定	AKB48和我	AKB48+Me	角川Games	SLG	售价未定
未定	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	售价未定
2012年内					
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	纸片马里奥（暂名）	ペ−パ−マリオ（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level−5	AVG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイ−ジ マンション2（暂名）	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	幻想生活	ファンタジ−ライフ	Level−5	RPG	售价未定
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
发售日未定					
未定	怪物猎人4	モンスタ−ハンタ−4	Capcom	ACT	售价未定
未定	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年8月					
2日	全假面骑士 骑士世纪2	オ−ル假面ライダ− ライダ−ジェネレ−ショ2	NBGI	ACT	5230日元

时间旅人

7.12 ◆Level-5◆AVG◆5980日元

A 期待度

跳槽后的石井次郎打造的本作横跨3个平台，大概是为了防盗版影响销量，PSP版推迟一周发售。《时间旅人》相当于《428》的续作，描述了五名主人公在线索人物新道美琴的引领下解决横跨过去与未来的涩谷危机。剧情的激烈程度更胜前作，悬念的层层设计依然是制作人的拿手好戏。

魔法工厂4

7.19 ◆Marvelous AQL◆A・RPG+SLG◆5229日元

A 期待度

由"《牧场物语》系列"衍生而来，却发展得颇有特色的作品。游戏主要内容和前几作相同，强调劳作和迷宫探索的结合。添加全新国家建设系统、恋爱系统，还有各具特色的结婚候补。作为系列在3DS平台的首部作品，能否发挥机能带给玩家不一样的游戏体验让人十分期待。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年7月			
19日	实况力量职业棒球2012	実況パワフルプロ野球2012	Konami	SPG	5980日元
26日	萌萌大战争 现代版 ++	萌え萌え大战争☆げんだいばーん ++	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
		2012年8月			
9日	奥伽韵律	orgarhythm	Acquire	SLG	3990日元
9日	银星将棋 强天怒斗风雷神	银星将棋 强天怒斗风雷神	Silver Star	TAB	5040日元
23日	特殊报道部	特殊报道部	日本一Software	AVG	6090日元
30日	初音未来 女歌手计划 f	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- f	SEGA	MUG	7329日元
		2012年9月			
27日	DJ Max Technika Tune	DJMAX TECHNIKA TUNE	Cyberfront	MUG	6090日元
27日	伊苏 塞尔塞塔的树海	イ-ス セルセタの树海	Falcom	A・RPG	7140日元
27日	纸盒战机W	ダンボール战机W	Level-5	RPG	4980日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年7月			
19日	艾鲁猫方块	アイル-でパズル-	Capcom	PUZ	2990日元
19日	新・剑、魔法与学园物 刻之学园	新・剣と魔法と学园モノ。 刻の学园	Acquire	RPG	5980日元
19日	实况力量职业棒球2012	実況パワフルプロ野球2012	Konami	SPG	5250日元
19日	无双大蛇2 特别版	无双OROCHI2 Special	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
19日	数码宝贝世界 复原	デジモンワ-ルド リ：デジタイズ	NBGI	RPG	5230日元
19日	时间旅人	タイムトラベラ-ズ	Level-5	AVG	5980日元
26日	Dunamis15	Dunamis15	5pb.	AVG	6090日元
26日	那由多的轨迹	那由多の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
26日	超级弹丸论破2 再见绝望学园	ス-パ-ダンガンロンパ2 さよなら绝望学园	Spike Chunsoft	AVG	6279日元
		2012年8月			
2日	这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园夏日大作战篇	この部室は归宅しない部が占据しました。ぽ-たぶる 学园サマ-・ウォ-ズ编	Boost On	AVG	6090日元
2日	全假面骑士 骑士世纪2	オ-ル假面ライダ- ライダ-ジエネレ-ショ2	NBGI	ACT	6280日元
2日	尸体派对 选集 幸子的恋爱游戏 狂笑生日 2U	コ-プスパ-テイ- -THE ANTHOLOGY- サチコの恋爱游戏Hysteric Birthday 2U	5pb.	AVG	5040日元
9日	机动战士高达AGE 宇宙加速版	机动战士ガンダムAGE ユニバ-スアクセル	NBGI	RPG	5980日元
9日	机动战士高达AGE 宇宙驱动版	机动战士ガンダムAGE コズミックドライブ	NBGI	RPG	5980日元
9日	黑子的篮球 奇迹比赛	黒子のバスケ キセキの试合	NBGI	SLG	5230日元
9日	苍海的特里斯提亚 携带版 娜诺卡・弗兰卡发明工房记	苍い海のトリスティア ポ-タブル～ナノカ・フランカ发明工房记～	Cyberfront	AVG	5040日元
9日	苍空的涅奥斯菲亚 携带版 娜诺卡・弗兰卡发明工房记2	苍い空のネオスフィア ポ-タブル～ナノカ・フランカ发明工房记2～	Cyberfront	AVG	5040日元
23日	化物语 携带版	化物语 ポ-タブル	NBGI	AVG	6280日元
23日	侦探歌剧 少女福尔摩斯2	探偵オペラ ミルキイホ-ムズ2	Bushiroad	AVG	5229日元
23日	凉风融解 避难之日	凉风のメルト -days in the sanctuary-	GN Software	AVG	6279日元
30日	冬宫异闻 天御柱	エルミナ-ジュ异闻 アメノミハシラ	Starfish	RPG	6090日元
30日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒	るろうに剑心-明治剑客浪漫谭- 完醒	NBGI	FTG	6280日元
30日	来自黑暗的召唤 阴影 I	暗からのいざない TENEBRAE I	Boost On	AVG	3969日元
30日	我们还未知道那天看到的花朵的名字	あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない	5pb.	AVG	6090日元
		2012年9月			
6日	空之色 携带版	そらいろ Portable	Cyberfront	AVG	6090日元
6日	失落英雄	Lost Heros	NBGI	RPG	6280日元
13日	加速世界 银翼觉醒	アクセル・ワ-ルド -银翼の觉醒-	NBGI	SLG	6280日元

DVD光盘内容导视

游戏展望台

怪物猎人4
纸盒战机W
刺客信条Ⅲ 解放
全假面骑士 骑士世纪2
偶像大师 闪亮音乐祭
新・剑、魔法与学园物 刻之学园
恋爱随意链接 预知随机
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒
Dunamis15
无双大蛇2 特别版
立体动物之森
跨界计划
光之美少女Smile 让我们前往童话世界
终极军团
新・超级马里奥兄弟2
口袋妖怪 全国图鉴 专业版







新作特搜队

《勇气原点 飞翔妖精》体验版Vol.3
卡片召唤师
混沌时代6
喧哗番长兄弟 塔京大逃杀
突击枪手
口袋妖怪 黑2・白2







喧闹游园

《刺客信条》真人版
马里奥梦游现实



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《口袋妖怪 黑2・白2》的视频演示中，与骑摩托车的训练师的战斗是几对几：

A：1对1　　B：2对2　　C：3对3


PEGA精美游戏周边 3名

亚洲动漫游戏文化专门志 V

112页全彩大16开+影像DVD光盘×1+大海报



让大家期待已久《OtaQ》Vol.3暑期隆重登场。本期《OtaQ》再次带各位回到ACG天国日本，全方位体验在东京Big Sight举办的最大规模的娃展Doll Party，同时随我们一起参加在秋叶原举办的“Culture Japan Night”——一个面向全球动漫爱好者的聚会，主办者Danny Choo在本辑也会继续为我们带来“Culture Japan”第二季电视节目，不仅独家官方授权并配以简体中文字幕，本期的“Culture Japan”还将增加720p的高清数据格式，收藏价值满点。其他精彩栏目还有DOLL摄影专题、日本图文游记、AKB总选举特辑以及首次登陆国内的日本MAGES./5pb.的官方专栏。演唱会直击则囊括香港ANS现场报道以及Suara、May'n的图文专访，精彩不容错过。此外，本期继续送出原创海报赠品。



《OtaQ》vol.2 六大看点：

① Culture Japan简体中文节目连载，同时增加高清720p收藏版

② 东京Doll Party 27全程现场报道

③ DOLL摄影专栏、AKB48总选举特辑

④ ANS日本网络歌手音乐祭演出报道

⑤ MAGES./5pb.授权，独家官方专栏开设

⑥ 日本动漫歌手Suara、May'n图文采访

7月15日 全国上市

下辑预告

掌机王SP VOL.187 暑期特辑

重头内容

掌机屏幕发展专题
《神宫寺三郎》官方网络小说
暑期娱乐特别企划
强化版游戏文化频道

众多大作的特快攻略

世界树迷宫Ⅳ
时间旅人
魔法工厂4
潜龙谍影 HD
无双大蛇2 特别版



以及更多精彩内容 **7月底 全国上市**

Fan48 V

AKB48资讯综合志，48家族相关的新闻、专题、美图……等精彩内容尽收其中！



光盘收录

AKB王道综艺《AKBINGO！》连载

48美图

48家族成员精美平面写真大汇集，制服、泳装、Cosplay应有尽有。

48企划

《AKB0048》特集

以AKB48为题材的动画《AKB0048》正在热播中，这次找来作品的主要声优秦佐和子、佐藤亚美菜、仲谷明香等人以及导演河森正治，一起来谈谈关于这部作品的内容。

前田敦子的《苦役列车》对谈

前田敦子与电影导演山下敦弘的对谈，一起来看看电影拍摄背后的秘话。

NEW 48自由谈

这辑开始将新设投稿栏目48自由谈，你对AKB48有什么想法和评论，欢迎在这里畅所欲言。

附送精美赠品

板野友美双面海报

7月下旬 全国上市